卷首特辑：用数字来回顾——“《口袋妖怪》系列”的伟大轨迹

研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（4）

研究所：《口袋妖怪大乱斗U》二周目研究

幸运大抽奖继续进行，开年红大奖名单揭晓！

口袋玩家

POKÉMON

VOL.66



《口袋玩家》66辑 幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



暖暖猪 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



冰精灵 1名



叶精灵 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂偶



小球獭 1名



藤叶蛇 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



铃铃铛 1名



1名 土台龟



1名 礼士蟋蟀

参与方式

只要在2013年7月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在68辑公布。

《口袋玩家》64辑中奖名单

一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

上海市 魏晓洁



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

丹东市 鞠采庭

汕头市 吴昊

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

厦门市 黄乐怡

包头市 秦佳琦

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

嘉兴市 陈鑫

泉州市 康煌杰

深圳市 黄超然

用数字来回顾

——“《口袋妖怪》系列”的伟大轨迹

游戏、TV动画、剧场版、卡片、周边……用统计数字，来回顾《口袋妖怪》17年来走过的路。







卷首特辑

P004

《口袋妖怪大乱斗U》二周目研究



本辑收录了关卡完美条件、隐藏关卡讲解及完美攻略、NFC模型精灵培养指南以及心得等。

研究所

P123



安卓口袋软件推介

——PO、编队器与图鉴

安卓平台的口袋对战软件PO、相关的编队器以及方便的图鉴，让我们的PO对战也随时随地地战起来吧！

口袋教室

P171



口袋妖怪详尽分析

P142

——未进化精灵专题（4）

本辑带来的是哈克龙、洋洋蜻蜓、暗黑乌鸦、梦妖和飞蝎。

研究所



口袋玩家



VOL.66目录

卷首特辑
用数字来回顾——“《口袋妖怪》系列”的伟大轨迹 4

口袋新闻站
口袋新闻站 11

游戏前哨站
口袋妖怪 X・Y 20

影视动画
2013剧场版跟踪报道（5） 30

专题企划
口袋妖怪原型探析——虫子与食蚁兽 33

《口袋妖怪》17年（特别篇）——《超世代》剧场版（下） 43

《口袋妖怪 黑2・白2》回忆链接剧情赏析 54

口袋漫画
口袋妖怪DP物语 71

《神奇宝贝特别篇》三十九卷简介（下） 90

全彩口袋妖怪四格漫画 92

Pokemew 青之救助队——图圄桎梏 100

PM海贼团——第6人出现？ 118

研究所
《口袋妖怪大乱斗U》二周目研究 123

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.11 136

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（4） 142

口袋教室
组合没下限——口袋妖怪组合网站Pokemon Fusion简介 168

安卓口袋软件推介——PO、编队器与图鉴 171

口袋卡片
口袋妖怪卡片游戏——猛毒篇 185

CONTENTS

精灵中心

精灵中心 190

口袋画廊

口袋画廊 196

口袋自由谈

决意 198

口袋小说

海盗之王（3） 201

圈圈熊酒吧——冰海大帝（3） 213

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录



一、《口袋妖怪 X·Y》预告片

二、宠物小精灵BW（第二季）

122.白之遗迹！小智对抗N！

123.等离子团袭击！复活的仪式！

124.雷希拉姆对抗N！

　向着理想和真实的彼方！

125.再见了伊修！新的起航！

三、宠物小精灵AG

4.傲骨燕多多！危险多多！

　在唐下森林收服它！



《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

用数字来回顾

——『《口袋妖怪》系列』的伟大轨迹



10月，“《口袋妖怪》系列”的第六代即将随着《口袋妖怪 X·Y》的发售而拉开帷幕，作为3DS平台的首款《口袋》正统作，引发的轰动不难想象。而除了游戏，7月13日，2013年的剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》也将上映；8月，分为卡片和游戏两大项目的口袋妖怪世界锦标赛也将进入大赛高潮……这辑的卷首，我们用统计的数字，来回顾下“《口袋妖怪系列》”的伟大轨迹！

文&译/马修

人气，自口耳相传始

我们《口袋玩家》不止一次报道过，说最初的《红·绿》在刚发售时的市场反响并不如几个主要制作人们想象得那么火爆，但也不算特别差，关键是随着时间的推移，销量却稳住了。在1996年，电子游戏市场在日本也已经发展了10多年，大牌系列的续作自不必说，新作往往也通过游戏杂志和广告等多种方式为玩家们所熟知。而这也使得游戏的销售曲线往往是前1～3周走高、随后走低一蹶不振。但《口袋妖怪》打破了这个曲线模式，长期稳定在1万甚至3万上，而主要原因，则是当时主要群体的小学生们的口耳相传，你告诉我，我告诉他，认可的越来越多，最终成就了一个怪物级软件，也让游戏销售出现了一个比首周销量更让人在意的指标：长卖。



▲伟大轨迹的起点——《口袋妖怪 红·绿》。

口袋妖怪的市场规模到底有多大?

（统计时间截止2012年9月末）

这里我们来统一一下口袋妖怪的市场规模吧，这里统计的截止日期是到2012年9月末，包括游戏、动画、相关周边等所有商品，统计结果很惊人。

游戏、卡片、TV动画、剧场版，全世界市场规模 约 4 兆日元以上！

日本国内

约 1.8 兆日元



▲即将在10月发售的系列最新作——《口袋妖怪 X・Y》。

海外

约 2.2 兆日元



▲即将在7月与《神速的盖努塞克特》共同上映的有新精灵登场的剧场版短片《皮卡丘与伊布 好朋友们》。

※1兆=1亿亿

※笔者完稿时当日的日元对人民币的汇率已经跌破到0.06，即0.0596，即便汇率如此低，换算成人民币也达到2384亿元之多。

游戏篇

先来看游戏，游戏是《口袋妖怪》整个产业的发祥地，而漫画、动画、电影、卡片以及各种周边，也无不依托于游戏这个基本平台。从1996年发售到如今，游戏的销量情况到底怎么样呢？在日本国内，“《口袋妖怪》系列”中有14款的销量超过了百万，其中1996年发售的《口袋妖怪 红・绿》至今占据销量榜的第一位，第二位则是《新超级马里奥兄弟》，3～6位则全部被“《口袋妖怪》系列”作品占据。



※该份资料来自于《Fami通》。

《口袋妖怪》游戏软件的总销量，全世界

约2亿3500万以上！

※以上统计数据截止到2012年9月末。

《口袋妖怪》正统作品销量，全世界

约1亿7000万以上！

※以上统计数据截止到2013年3月末。

登场精灵总数

649种

这个其实就不用说什么截止统计日期了，因为这是从第一代到第五代以来登场精灵种类的总数，当然，这只是一个表面的数字，相信各位《口袋》老鸟也知道，很多精灵还有不同的形态呢，而且这些不同的形态无论是外表还是配招战术思路等皆不相同。

NDS版，5作连续百万！

“《口袋妖怪》系列”在NDS共推出了5款正统作品，分别是《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《口袋妖怪 白金》、《口袋妖怪 心金·灵银》、《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑2·白2》。这五款正统作品都不仅连续达成了百万，也都是发售后便迅速突破百万的。1996年玩《红·绿》的小朋友已经成为青年，而当时喜欢《红·绿》的年轻玩家如今则大都步入中年，维持着对“《口袋妖怪》系列”这种单纯的爱，让系列玩家的年龄跨度非常之大。



▶无论是青年还是小朋友，大家都有一个共同的名字——口袋玩家！

《口袋妖怪 黑2·白2》发售后，两天内 156万！

2012年6月23日发售的《口袋妖怪 黑2·白2》在发售的两天内，销量便达到了156万，而这个数字也被作为发售首周的销量。虽然没比上正统作的《黑·白》，但在资料篇中，这个续作性质的作品的确表现不错。而且这也是2012年日本市场首款破百万的游戏。

※以上数据来自于MC，《Fami通》数据为161.9万。
※至笔者完稿时，《口袋妖怪黑2·白2》在日本的销量已经超过300万，全球销量超过600万。

剧场版&TV动画篇

动画是以游戏原作为基础改编而来，TV动画首映于1997年，剧场版则首映于1998年，在我们的连载专题中关于《口袋妖怪》的TV版和剧场版动画的诞生秘话我们都已经说过，这里就不赘述了，单说一些数据。



▲第五代的剧场版和TV一样为《最佳祝愿》。



▲即将上映的2013年剧场版是系列的第16部电影作品。

剧场版动画累计观众数

约6421万人！

剧场版动画累计收入

约680.3亿日元！

这些数字，是日本国内在第15部剧场版《丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧》放映后的统计数据，由于经常会让神兽以及新世代精灵提前登场，所以剧场版的人气一直非常高。而即将播放的《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》作为“《最佳祝愿》系列”动画的最后一部剧场版，相信也会引发巨大的话题。

TV动画在83个国家地区上映

1997年4月东京电视台开始播放《口袋妖怪》的TV动画，如今正在播放的《最佳祝愿》第二季也将在10月收尾。这10多年来，《口袋妖怪》的动画早已走出日本，面向世界，目前已经在83个国家和地区放映。



▶第五代游戏改编的动画『《最佳祝愿》系列』，小智和皮卡丘，一直活跃在每一部的动画中。

预售券销售记录 238万！

2008年的第11部剧场版《基拉帝纳与冰空的花束塞伊米》，预售券总数达到了238万张，创下了预售券的售出记录。而该预售券在到影院现场，可以兑换100级的雷吉基加斯。



▲第四代游戏为蓝本的剧场版“《神之战》系列”的第二部《基拉帝纳与冰空的花束塞伊米》，结合当时的新作《白金》，在剧场版中率先登场的基拉帝纳与塞伊米的新形态备受期待。

剧场版票房第一位 ——超梦的逆袭 72.4亿日元



1998年公映的这部系列首部剧场版，获得了极高的票房和评价，同时上映的还有短片《皮卡丘的暑假》。

人气神兽，7月13日回归！

在今年的剧场版《神速的盖努塞克特》里，在第一部《超梦的逆袭》中便获得极高人气的超梦将再度回归，而且将有新的形态。



▶相隔16年，超梦回归，除了新的形态，声音也娘化了（笑）。

配送100级超梦！



2013年剧场版的预售券特典精灵便是这个100级的超梦了，不仅配招给力，还是隐藏特性——让对手无法发动果实战术的“紧张感”。



▲四个配招很给力。



▲超梦的特性发动，贪吃如卡比兽也无法发动果实战术了……



▲兑预售券，兑换时间为6月15日到9月1日，而预售券的发售截止时间则是7月12日。

卡片游戏篇

以“在卡片游戏中再现口袋妖怪战斗”的《口袋妖怪卡片游戏》比起动画来说要早得多，和游戏在同一年发售了第一弹，也就是1996年。而从2004年开始，每年的口袋妖怪世界锦标赛，也都正式增加了卡片游戏的比赛项目。



▲2012年口袋妖怪世界锦标赛卡片比赛的获奖者们。

《口袋妖怪卡片游戏》

全世界累计发售 200 亿张以上

www.dooland.com

卡片游戏语言 10种

日语、英语、法语、德语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语、波兰语、韩语、繁体中文，《口袋妖怪卡片游戏》目前已经针对不同的国家和地区发售了10种语言的版本。



▲英语版和法语版的皮卡丘卡片。

最新概念卡包即将发售

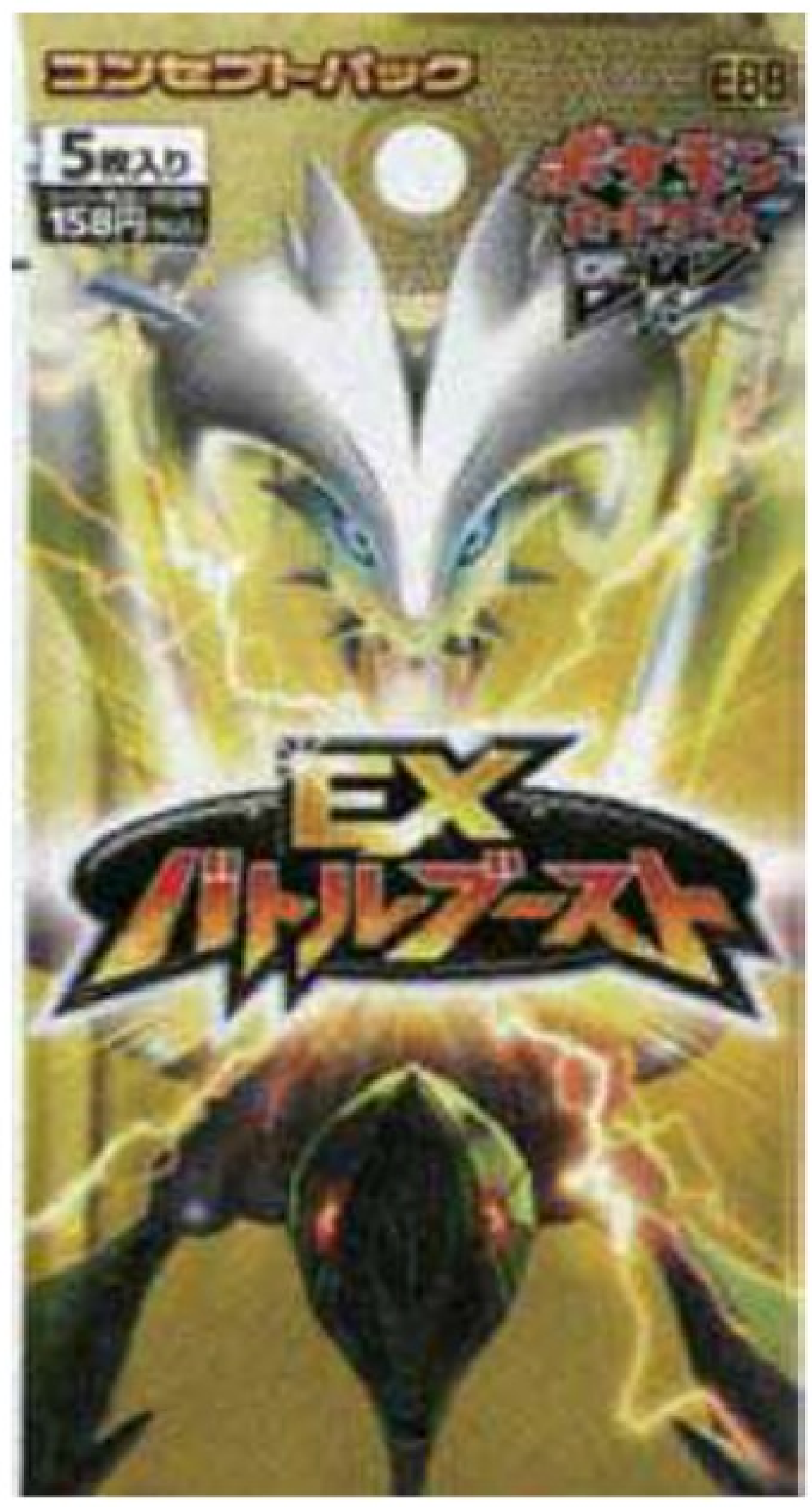
7月13日，《口袋妖怪卡片游戏BW》的最新概念卡包即将发售，这次概念卡包收录了众多卡片系列的代表精灵，而且绘图上的精灵表情丰富。

莱希拉姆EX



凶斗蛙





口袋妖怪卡片游戏BW
概念包《EX对战提升》
预计7月13日发售
收录5张卡片
售价：158日元

有关《口袋妖怪》的一些数据就说到这里了，这么多数据起码说明一个问题——《口袋妖怪》很受欢迎，当然这话说在《口袋玩家》这本专刊上应该是一句废话。不管怎么说，在这第五代《口袋妖怪》亦将成为过去、第六代《口袋妖怪》即将到来的日子里，作为一个和《口袋妖怪》一同成长起来的玩家，还是祝《口袋妖怪》能在今后的日子里再创新的辉煌！

口袋新闻站

文/007 编/马修

周边 口袋剧场版主题甜点上市





5月17日，北海道函馆市的知名甜点公司Snaffles联合口袋妖怪官方推出了一款以今年的剧场版动画《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的片头短篇《皮卡丘与伊布☆好朋友》为主题的“双重欢乐甜点”。在该甜点内包含有白巧克力曲奇和黑巧克力曲奇各5份，外包装上则印有精美的皮卡丘以及各种伊布的可爱图案。因为是剧场版主题的商品，所以这款甜点销售结束的时间也是和剧场版下档的时间同步，为9月30日下架。另外，从6月上旬起，Snaffles甜点公司还将推出一款同样是口袋妖怪主题的原创食品保冷袋，无论是甜点也好、冰激凌也好，都可以保存在里面，使食物保持新鲜。

周边 福太郎食品公司推出口袋仙贝礼盒



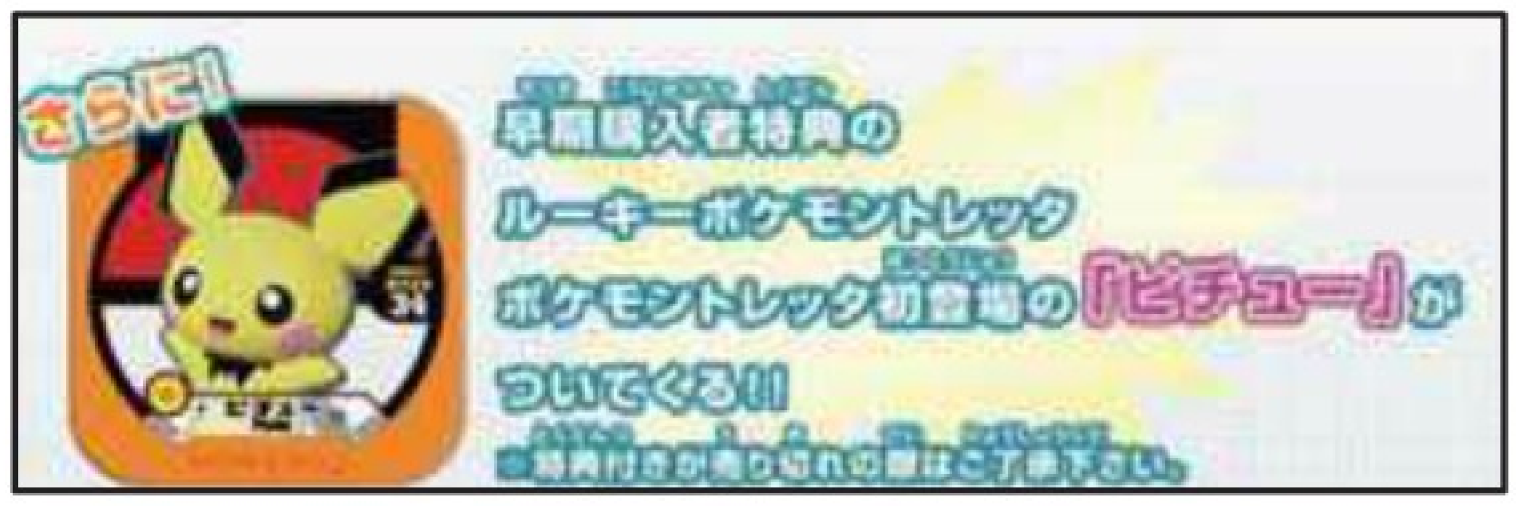
同Snaffles公司的口袋主题甜点类似地，位于福冈县福冈市的福太郎食品公司也在5月中旬推出了一款口袋妖怪剧场版主题的仙贝礼盒。口感松脆的仙贝是福太郎食品公司的招牌产品，而蛋黄酱口味的仙贝更是福太郎众多仙贝中最受顾客们欢迎的一种。因此这款口袋妖怪仙贝礼盒也是由蛋黄酱味的仙贝组成的，并且盒内的小包装上还根据不同的口袋妖怪而设计了不同的配色，可谓好吃又好看。

游戏 ●用3DS来玩圆牌游戏，3DS版《口袋妖怪 Tretta》登场●



5月中旬，玩具厂商Takara Tomy公布了一款可以在3DS掌机上体验《口袋妖怪 Tretta》圆牌的新游戏《口袋妖怪 Tretta Lab》。从官方公布的消息来看，在该游戏的套装内附带了一个特制的读取装置，通过该装置可以实现同街机版一样读取圆牌上的数据的功能，这样玩家们在自己的掌机上就可以轻松地对圆牌游戏的对战进行研究了。据悉，《口袋妖怪 Tretta Lab》及其配套的周边装置是由Takara Tomy公司委托玩具企划公司MAQL开发，该公司同样也是街机版《口袋妖怪 Tretta》的开发商，游戏的发售时间为8月10日，在发售日之前提前预约的玩家还可以获得预约特典——皮丘限量圆牌一块。





周边 ● "口袋萌萌"系列周边推出第2弹 ●

由日本人气插画师冈田萌萌与口袋妖怪官方联合打造的"口袋萌萌"系列周边的第2弹，从5月11日开始在各大口袋妖怪中心内上市啦。第2弹周边商品的种类依然非常丰富，包括书包、T恤、袜子、绒毛玩具、便签、手机挂件、透明文件夹，化妆包等一系列"口袋萌萌"主题的产品现在都可以在口袋中心内买到了。





活动 ● 购买口袋面包参加剧场版亲子套票抽奖活动 ●



4月下旬，由日本第一屋制面包食品公司所主办的“口袋妖怪电影亲子套票派送活动”正式开始举行。该活动的具体规则为：在4月26日～6月30日期间，顾客们可以通过购买第一屋制面包公司旗下的“口袋妖怪面包”来收集包装内所附带的抽奖标签，只要收集到5个这样的标签并将其连同自己的相关信息寄回第一屋制面包公司后就可以参加抽奖活动。本次活动共有5000组中奖名额，凡是中奖者都可以获得一套两张的附带有超梦兑换券的剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》亲子电影套票作为奖品。

动画 ● 口袋俱乐部网站推出新专栏 ●



5月17日，在口袋妖怪俱乐部的网站内推出了一档名为“来查看小智的口袋妖怪吧”的新专栏。在这一专栏中，玩家们可以回顾《口袋妖怪》TV动画从初代到最新的《最佳祝愿》的历代系列中小智所收服的每只精灵的详细情况，包括其属性以及登场的集数等，10多年来小智的冒险轨迹在此一目了然。



www.dooland.com

卡片　口袋卡片新商品7月发售

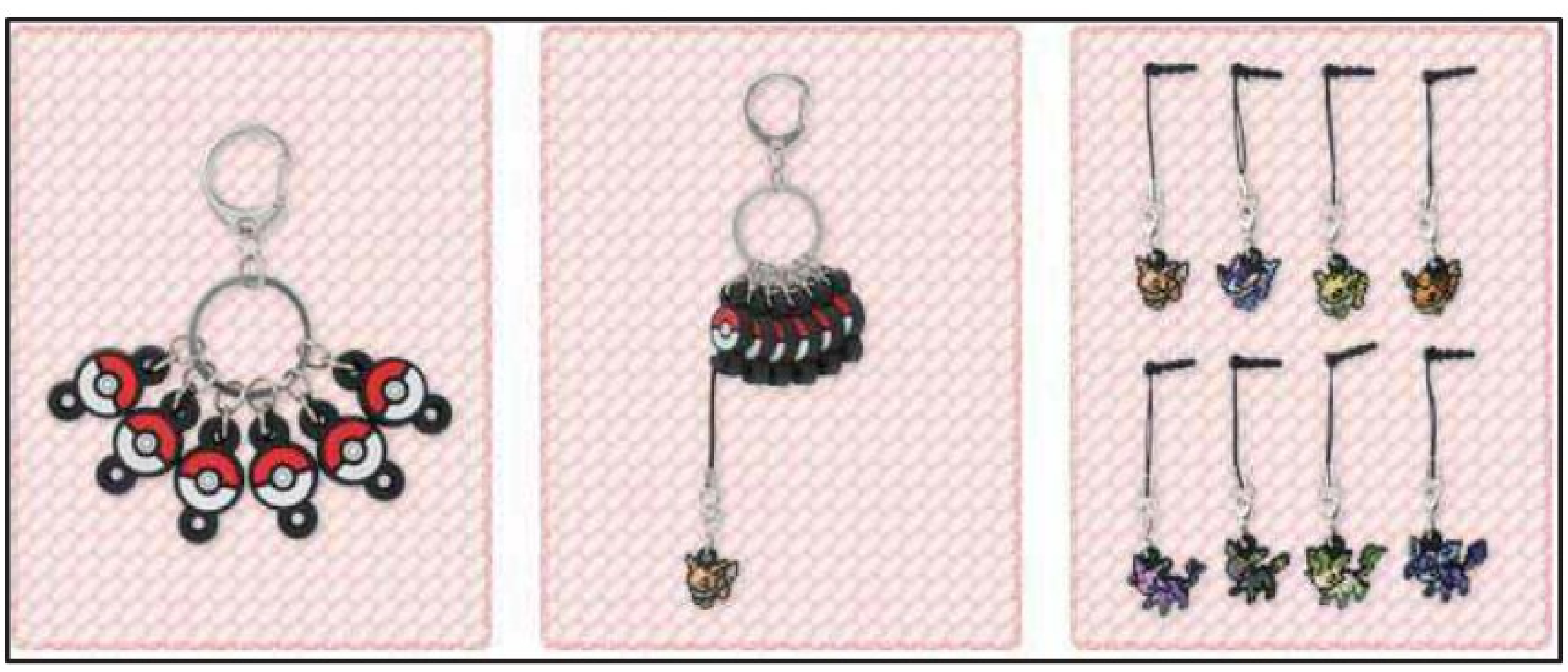






从7月13日起，又有一款“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”的新商品——精选卡包《EX对战提升》即将在日本地区上市。同常规的扩充包不同，精选卡包《EX对战提升》是将“《BW》系列”的历代卡包中强力的以及具有代表性的卡片统统集结在一起的一款回顾性质的卡包。当然，为了增加商品的新鲜感和趣味性，本次所收录的过往卡片保留本身的名称和绝招不变的同时，卡片上的插图都是由插画师们重新绘制的新图案。

周边　伊布主题手机防尘塞挂件发售



5月上旬，一套以伊布为主题的手机耳塞插口防尘塞挂件开始在口袋妖怪中心内发售了。这套防尘塞挂件是以伊布及其各进化型的游戏点阵图为造型进行设计的，全套共有8种款式，收集满全套后每天都可以根据不同的心情来轮流使用哦。

电影 日本各电视台播放HD《超梦的逆袭》





剧场版动画《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》即将于7月13日在日本上映，由于今年的剧场版中有超梦登场，同时也为了迎接7月份剧场版的到来，因此从5月初开始口袋妖怪官方就联合东京电视台、大阪电视台、爱知电视台、北海道电视台等日本各地的20多家电视台展开了口袋妖怪的首部剧场版《超梦的逆袭》的展播活动。据悉，本次所播出的节目采用的是HD高清画质的信号，并且电影片头的前传小故事《超梦的诞生》也完全地收录其中，当年的那份感动如今可以在自己家中再次重温了。另外，专门播放动画片和儿童节目的Kids Station电视台还将在5月29日播放另外一部同样也是以超梦为主角的TV特别篇动画《战栗的幻影口袋妖怪》。







游戏 PGL网站5月梦世界新玩偶公布

口袋妖怪PGL网站每月一次的梦世界玩偶发放活动在5月份依然继续进行中。本次所发放的两款玩偶分别是超梦和梦幻的造型，在5月17日～6月30日期间，玩家们可以登录到PGL网站内进行领取。



活动 口袋手机官网推出“感谢特集”



口袋妖怪的官方手机网站“口袋妖怪广场”从5月1日起又推出了一项新主题的特集——“感谢特集”。在这临近毕业的时节有没有什么话想对同学或者老师说的呢？在特集举行期间，玩家们可以登录到“口袋妖怪广场”内下载许多有关这一主题的待机壁纸和邮件表情，以后在向别人发送表示感谢的短信时就可以用上这些内容了。

活动 凤凰喜凯亚度假区开展口袋妖怪主题渡假游

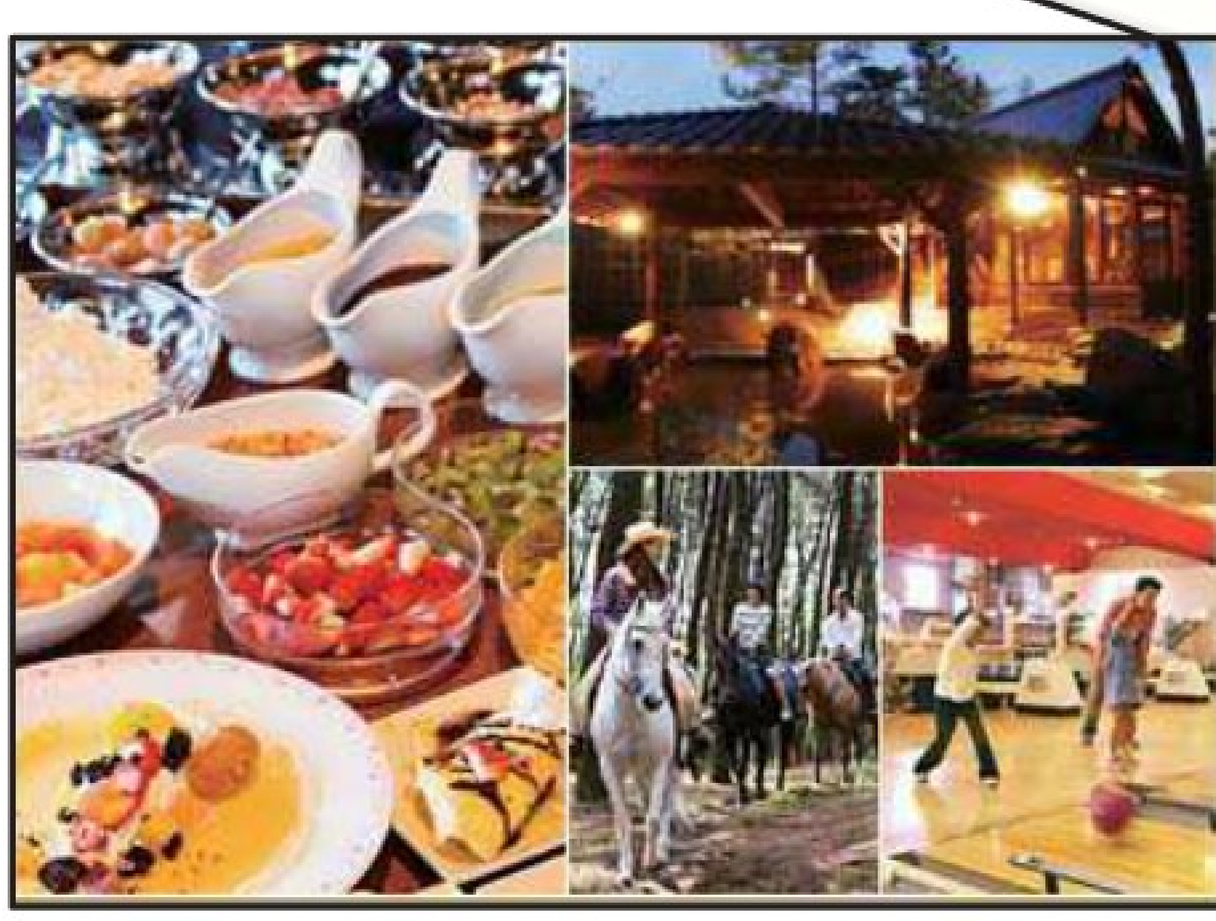
凤凰喜凯亚度假区是位于日本九州岛宫崎市山崎町一叶海岸旁的一处高级渡假景区，它拥有独立的高尔夫球场、温泉、动物园、餐厅、会议中心等众多完善的设备。从5月17日起，该渡假区开展了名为“伊布与不可思议之书”的主题渡假游活动。在活动举行期间，凡是来此参加渡假游的家庭，到达这里后都可以得到一本“口袋妖怪不可思议之书”.当然，一开始时书本是不完整的，大家还需要在渡假区的各个场所内寻找那些散落的书页，当把所有的书页全部收集齐全以后就可以观看口袋妖怪主题的舞台表演节目了。另外，游客们还可以将渡假游期间所拍摄的照片放进“不可思议之书”内，这样这本书就摇身一变成为一本影集了。











游戏 《口袋妖怪X·Y》新情报公开

5月15日，口袋妖怪官方网站内的《口袋妖怪 X·Y》特设站点内又发布了每月一次的新情报。本次所发表的新内容包括有游戏的男女主角、冒险舞台、游戏封面等，另外稚声鸟、发电蜥、顽皮熊猫、进击羊等多种新口袋妖怪的发表也令玩家们耳目一新。



周边 手机通讯软件“Line”内添加口袋主题聊天表情

近日，由电子信息公司Line株式会社所运营的智能手机通讯软件“Line”联合口袋妖怪官方在该软件的“表情商店”内推出了40余款口袋妖怪主题的聊天表情。从5月2日起，用户们只要登陆到商店内就可以轻松地购买到这些表情，今后在和朋友聊天时也可以把这些可爱的口袋妖怪的图案发送给对方了。



周边 剧场版主题绒毛玩具即将登场



口袋妖怪官方近日宣布，一套以剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》中登场的众多口袋妖怪为主题的绒毛玩具将从6月1日起在各大口袋妖怪中心内发售，首批推出的产品共有4种款式，分别以超梦、喷火龙、快龙和新伊布进化型为造型，在本辑上市时有条件的朋友们应该就能可以买到了。

事件 口袋中心15周年纪念主题Logo发表

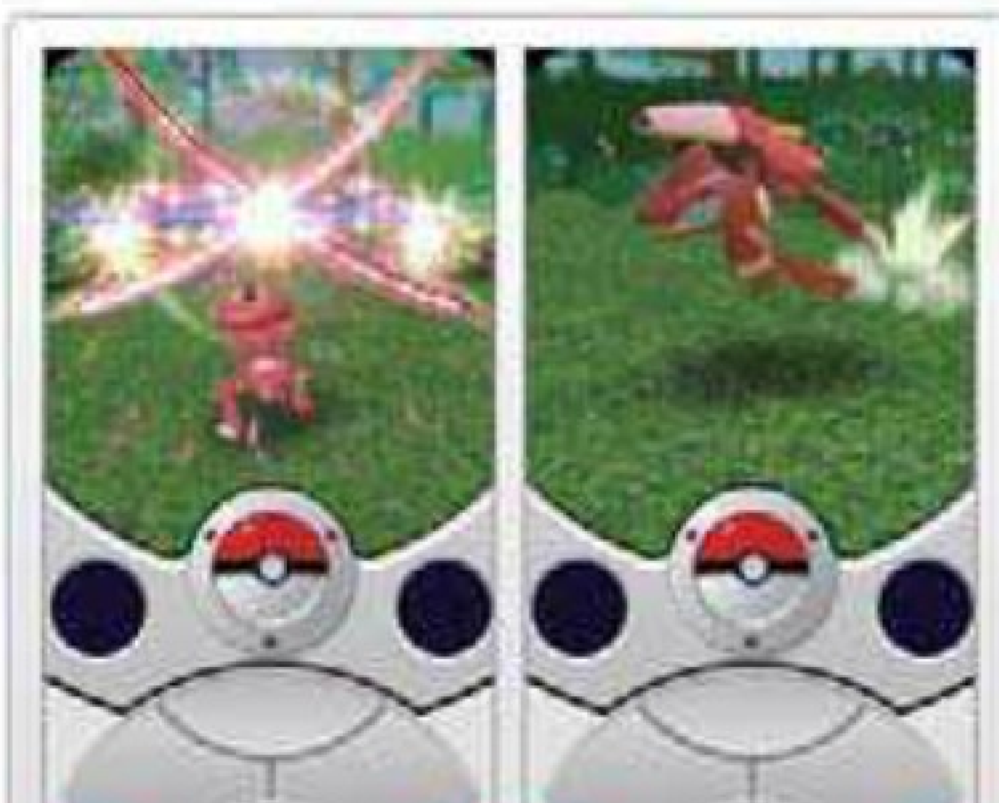
随着口袋妖怪中心15周年纪念活动即将拉开序幕，5月17日，口袋妖怪官方也公布了本次活动所使用的主题Logo的信息。从图中我们可以看到，本次的Logo是由皮卡丘以及历代的三主角口袋妖怪们排列组合成“15”的形状，造型既活泼又深含寓意。在即将发售的一系列15周年纪念商品上也都会印上这一主题Logo。



电影 2013年剧场版影院特典精灵公开







继剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的电影预售券特典精灵公布以后，5月15日，口袋妖怪官方又在其官网上公开了将在影院内发放的口袋妖怪的信息。本次影院内所发放的特典精灵为剧场版中的另一大主角——红色盖努塞克特（闪光盖努塞克特），在电影放映的前后玩家们都可以打开自己的NDS主机把盖努塞克特下载到游戏中去。另外，从电影上映首日的7月13日开始，前300万名前去观看影片的观众还可以获得一块红色盖努塞克特主题的《口袋妖怪 Tretta》圆牌作为赠品。







游戏 口袋俱乐部网站推出《口袋妖怪大乱斗 U》联动专栏







在4月24日Wii U游戏《口袋妖怪大乱斗 U》发售后，口袋妖怪俱乐部网站也从4月26日开始推出了一档名为“口袋妖怪大乱斗 U 胶囊捕手”的专栏。在该专栏的页面中，玩家们可以玩到一个空网接胶囊的小游戏，只要分数合格就可以在游戏结束后得到一条密码。然后把密码输入到《口袋妖怪大乱斗U》中后就能够在游戏内获得一只称号为“口袋俱乐部”的精灵了。

活动 订购Pizza-La披萨参加抽奖活动

披萨连锁店Pizza-La公司为了迎接口袋妖怪剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》的上映，从5月22日开始举办订购披萨参加抽奖的特别促销活动。在活动期间，顾客们可以通过订购Pizza-La特别推出的剧场版披萨套餐的方式来获得抽奖资格。活动的中奖者除了可以得到剧场版亲子观影套票之外，还有机会赢得Wii U主机、佳能打印机等其他多项大奖。











活动 任天堂E3展举行《口袋妖怪 X·Y》专题记者见面会

任天堂公司宣布，在即将到来的美国E3大展上，该公司将于当地时间6月11日举办一场针对《口袋妖怪 X·Y》的开发者圆桌会议，届时Pokemon公司的石原恒和以及Game Freak公司的增田顺一都将出席本次会议，并回答众多记者的提问。

文 / 马修



RPG	角色扮演・收集育成	3DS
口袋妖怪 X・Y		
ポケットモンスター－X・Y		
Pokemon/Gemefreak	日 / 美 / 欧 / 澳版	预定 2013 年 10 月
人数未定	价格未定	对应周边未定

前两辑《口袋妖怪 X・Y》的更新进度是不是有点不给力？欲遮还羞地俩月才更新两个精灵，结果到 5 月官方突然就发力了，一气公布了四个精灵的同时，故事舞台及男女主角的一些相关资料也公布出来，更放出了不少系统相关的消息……总之，来感受这次官方带给我们的《X・Y》的新意吧！

主角

从《水晶》就开始有的男女主角系统在本作自然也也不会落下，只是不知道在游戏中是否有互动。其实两个主角在以前的视频中已经出现过，但原比例大图还是首次放出，而且连肤色、发色这些也都可以选择。



男主角



▲三种发色和肤色，你更喜欢哪一种呢？



▲照镜子的男主角。

◀着装风格以精干为主，帽子和背包也是必备。



◀踩着滑轮行走的男主角。



女主角



▲金色、亚麻色、黑色三种颜色的头发和三种不同风格的肤色。



◀照镜子的女主角。

▼踩着滑轮行走的女主角。



◀黑丝短裙的着装风格，帽子和女式背包也是必备。顺便，男女主角手上都戴个貌似镯子的东西，是什么呢？

舞台：卡洛斯

本作的舞台名为卡洛斯，是个天空清澈、绿树成荫、俯瞰有如星星的一块大陆，众多口袋妖怪栖息在大陆的不同地方。卡洛斯的地形以平原为主，中间偏东有一条不高的南北走向的山脉，山脉的最北面有城堡建筑。三条河流流经大陆并在西北、正西和西南三个方向入海，其中的一块被两条河流入海而形成的三角洲上森林密布，看样子还有乐园。西北部有几座小岛，稍大些的岛上还有个洞窟。东北部则是高山地形并接近寒带。建筑物上，除了前面提到的城堡，还有多处的城镇体现着大陆悠久的历史文化沉淀，而正中靠上的圆形城市，就是卡洛斯大陆的中心城市——米亚雷市。



►卡洛斯全貌，从星型来看，原型是法国无疑。

米亚雷市

米亚雷市是卡洛斯大陆的中心城市，城市布局为以正中的铁塔为中心向四周扩散的风格，从地图上可以看出还有河流穿过市区。作为中心地区，米亚雷市融合了现代城市的繁华与历史名城的浪漫。



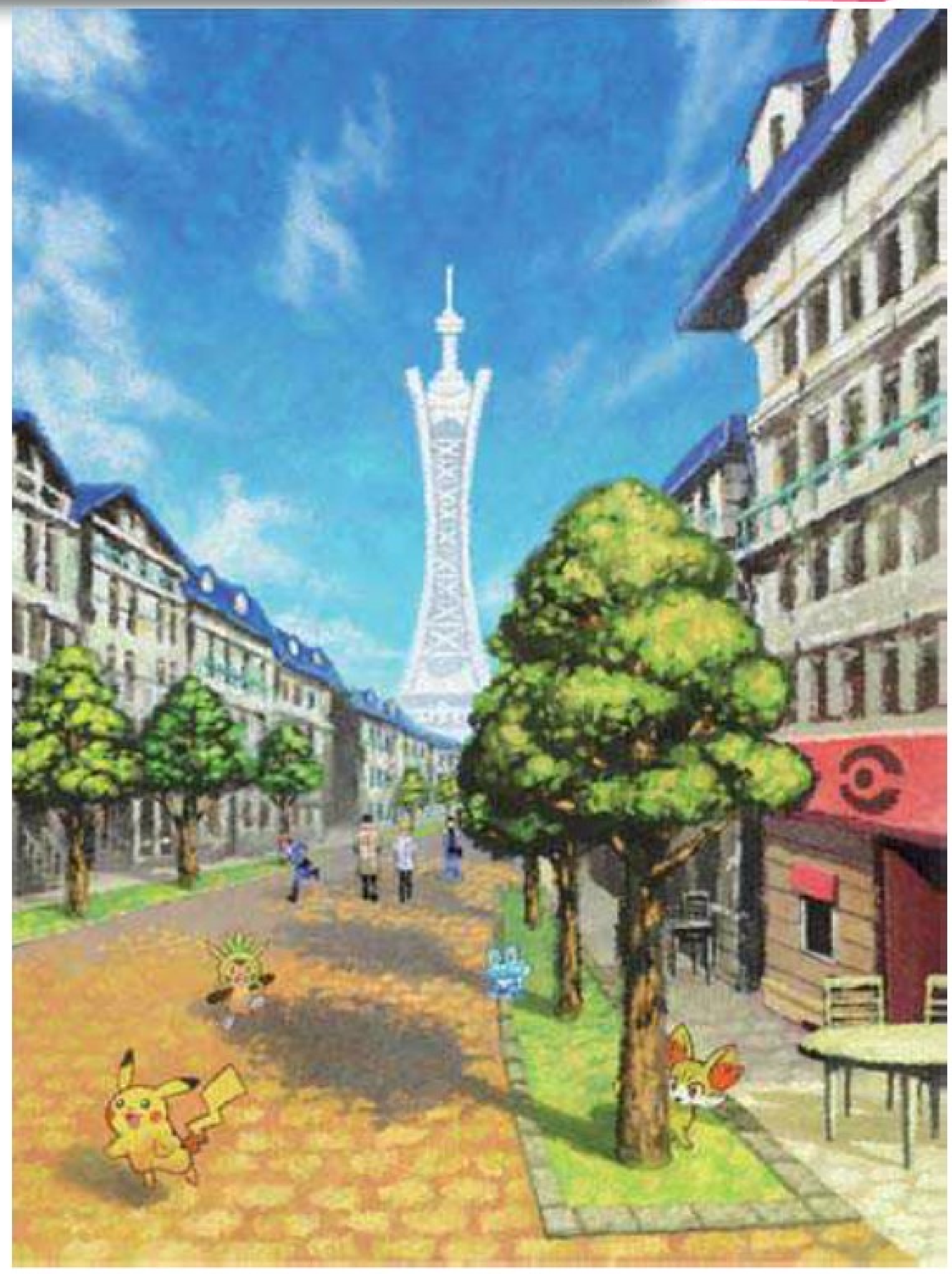
▲三角地的类似于咖啡厅的设施，室外也有座位。



▲背景的两个建筑分别为现代风格和古典风格，路灯边上貌似还有两个小口袋妖怪在腻歪。



◀站在桥上的女主角，而桥所跨越的河流就是地图上中间的那条河了。



▲米亚雷市的街区特写，街景非常干净漂亮，人与口袋妖怪和谐共存，石板铺就的道路古朴典雅，店面鳞次栉比，当然也能看到米亚雷的标志性建筑——铁塔。



▲在这样的大城市里踩滑轮应该会跟爽吧。

更广阔的地方

卡洛斯大陆当然不止米亚雷这么一座大城市，各种城镇和建筑还有很多，此外还有广阔的草原、森林和山洞，都等着各位带着自己的口袋妖怪，一起来探索！



▶整洁美丽的广场——那个怪叔叔，你在少女身后鬼鬼祟祟地干嘛呢？



▲有着双色玫瑰喷水池的广场，还有供人休息的桌椅。



▲野外的河边草地，训练师们非常喜欢的地方，可以收服口袋妖怪哦。



◀带上喜欢的口袋妖怪，畅游卡洛斯吧！

口袋妖怪图鉴

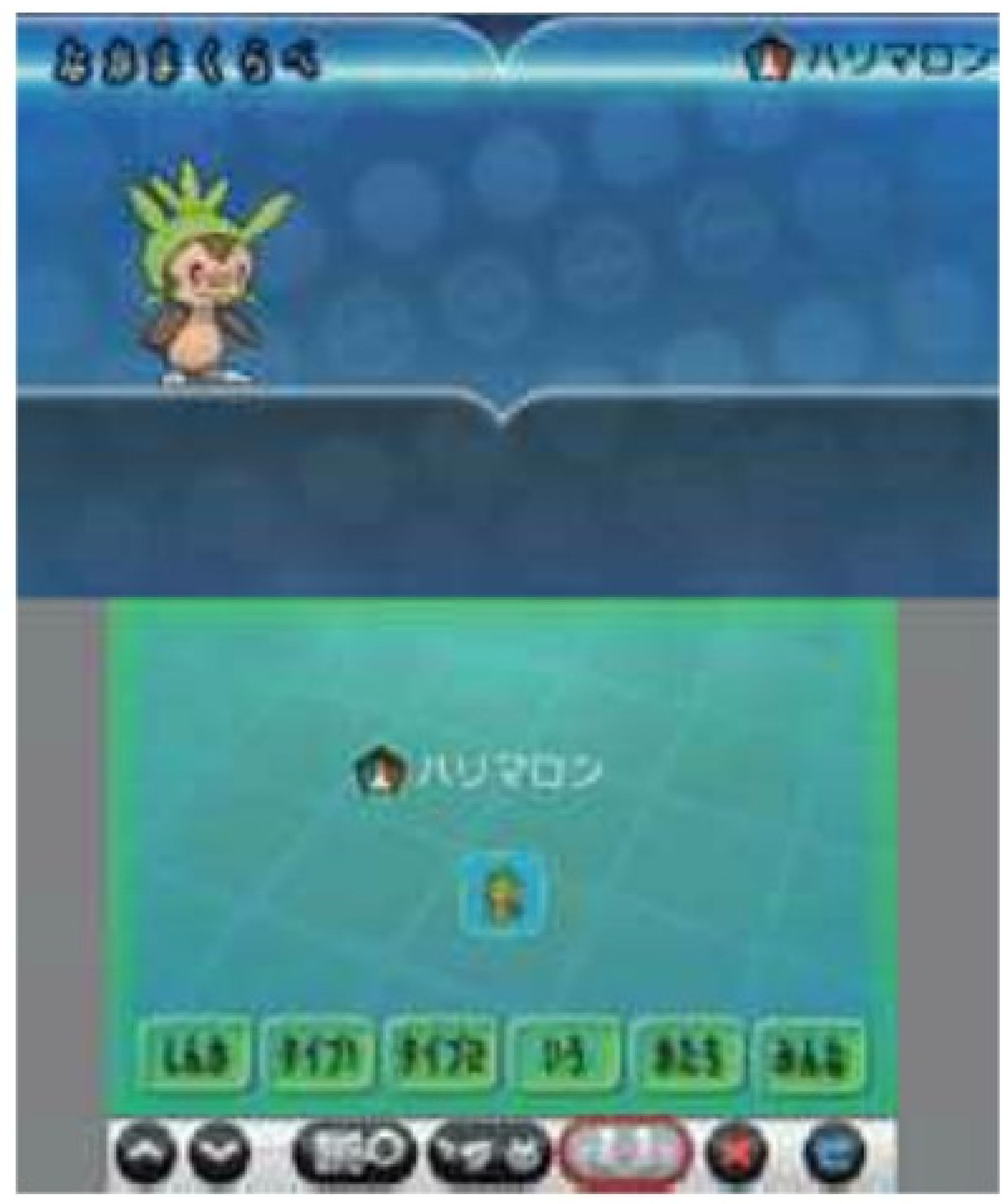
图鉴是系列的经典系统了，作为初代就登场的重要道具，口袋妖怪图鉴为我们记录了每一种在冒险中遇到的口袋妖怪们的资料，第六代的《X·Y》中，我们的图鉴又将记录哪些难忘的邂逅呢？



▶看起来相当轻薄的图鉴。



▲本作的图鉴会将精灵分为三种地域来分开登记。



▲已经入手的口袋妖怪就会在图鉴里获得各种详细资料。

●在战斗中培养口袋妖怪●

口袋妖怪通过野外战斗以及与训练师战斗获得经验值的积累来升级，在达到一定等级时便可以领悟到新技能，有些口袋妖怪在达成一定级数和条件还能进化——这就是系列经典的育成系统了，这个经典的主线培养方式即便在新作也不会有什么变动哦。

野外的口袋妖怪



◀在野外的草丛里兜圈子遛弯。



▶野生的稚声鸟出现了！

路边训练师





▲当然少不了和路边训练师的战斗。旁边看热闹的妹子就是初次公开视频中的那个双马尾 NPC。



▲战斗开始的训练师——迷你裙少女莉卡的特写。



▲如果没有什么胜算，也可以从训练师身后绕过去——前提是他不是那种东张西望型的。这个图片也传达了另一个信息——《X·Y》中可以斜线走路了。

胜利后的成长

胜利后可以获得经验值，经验值积累到一定数值便会升级，下面是三个初始精灵的战斗画面及开始时升级学到的技能。

针栗鼠



▲针栗鼠 VS 发电蜥







▲针栗鼠多学了一招滚动。

◀稚声鸟中了针栗鼠的寄生种子。

火耳狐



▲火耳狐 VS 顽皮熊猫



▲火耳狐的火焰漩涡有束缚效果。





▲火耳狐学会的是提升一级物攻的嚎叫。

泡泡蛙







▲泡泡蛙 VS 稚声鸟。



▲一定概率让对方混乱的水之波动。

◀泡泡蛙的升级技能是先制技电光火石。

如果只培养一个的话……

口袋玩家中从来不乏性子急、求快速通关的，攻略组的是没办法，但普通玩家这么追求就有些累啦。《心金・灵银》时候还可以练一个爆风鼠一路烧过去，到《黑・白》乃至《黑2・白2》就已经很困难了，说明官方也对这方面的难度进行了调整，鼓励玩家尽量多培养精灵，在放慢的节奏中来从更多的细节上体验游戏的乐趣。



▲火系的碰到水系的，属性上吃亏了……

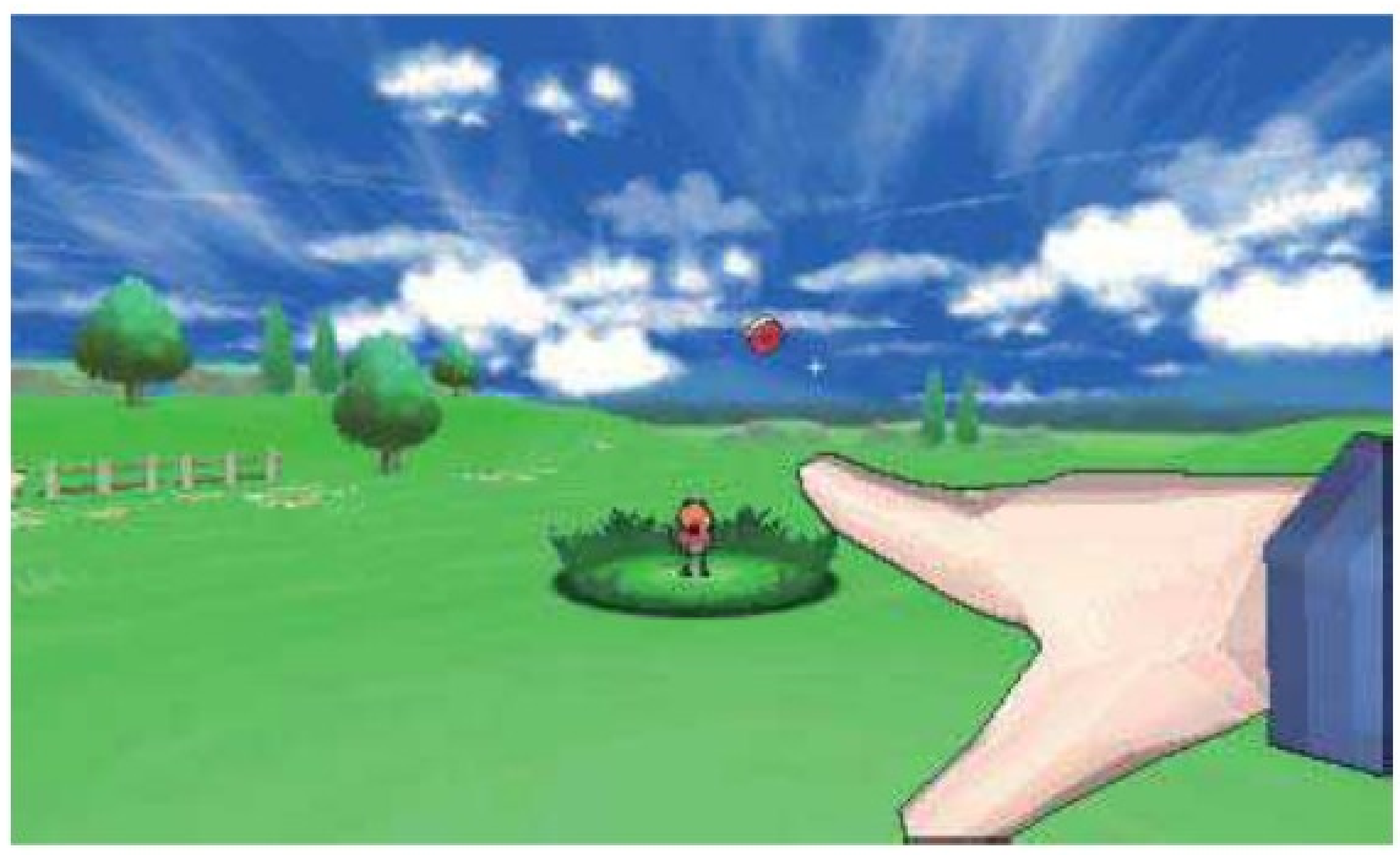
收服，新的伙伴！

在旅途中收服更多的口袋妖怪作为伙伴，是“《口袋妖怪》系列”的又一大乐趣，收服方法一如既往，还是给打成残血然后投精灵球收服。用我们熟悉的方法，在新的旅程中收服新的同伴吧！





▲野生的稚声鸟出现了！



▲给对方 HP 尽量打到少，就可以投精灵球捕捉了。





▲当然也有这种野生口袋妖怪从球里又跑出来的时候，再接再厉吧……





▲►摇啊摇、摇啊摇，收服成功！

新的口袋妖怪

这部分其实是很多玩家最关注的部分了，这次官方一下公布了4只，也算得上是个大手笔了，来和它们认识一下吧。

发电蜥（エリキテル）



分类：发电口袋妖怪
属性：电+普通
身高：0.5m
体重：6.0kg
简介：通过沐浴阳光产生电能，其发的电可以用作机械的能源，更是自己的能源，因此不吃饲料也没问题。胆子小，在发电中察觉到敌人的气息就会逃跑。

这个有着青蛙军曹般脑袋的蜥蜴看着就很喜感，喜欢晒太阳则是蛇、蜥蜴等冷血动物们维持体温的一大重要方式，游戏里用则引申为产生电能。不知道这种胆小的口袋妖怪会不会比较难遇到呢。





▲►发电蜥使用的是《X・Y》的新电系技能——抛物线充电（パラボラチャ－ジ），攻击对手的同时能把对造成伤害的一半吸收为自己的体力。

稚声鸟（ヤヤコマ）



分类：知更鸟口袋妖怪
属性：普通+飞
身高：0.3m
体重：1.7kg
简介：叫声悦耳且天性善良，通过摇晃尾巴与同伴交流，是人气相当高、很多训练师都有饲养的口袋妖怪。但在战斗时性格会变得猛烈而具有攻击性。

看着模样平平的小鸟，虽说很有可能就是初期的路边鸟，但不等于战斗力会差，想想大王燕和惊目翁，还有战斗时变得猛烈的性格……





▲稚声鸟使用火系技能“氮气加速”，攻击对手后速度也提升一级。



顽皮熊猫
（ヤンチャム）

◀熊猫眼是顽皮熊猫的重要特征。

分类：顽皮口袋妖怪

属性：格斗

身高：0.6米

体重：8.0kg

简介：叼着片标志性的叶子、总是试图用瞪眼来恐吓对手，但因为魄力欠缺所以收效甚微……

官方给的介绍实在是太有意思了，活脱脱一个摆酷装狠冒充不良少年的熊孩子——话说进化后不会真变成流氓熊猫、痞子熊猫一类的吧？希望进化后是悟了道的功夫熊猫吧。



▲使用《X・Y》的新技能告别台词（すてゼリフ），作用是降低对方能力的同时自己换下场。

进击羊
（ゴーゴート）



分类：骑乘口袋妖怪

属性：草

身高：1.7米

体重：8.0kg

简介：体型大、性格稳重的羊，会一直观察训练师，而对骑乘在后背的训练师也能产生过目不忘的情感。

体型相当大的一只羊，战斗力应该不会太差吧，关键是进击羊的骑乘，到底是在米亚雷市有效，还是在拥有了一匹这样的大羊后可以骑着到处游山玩水呢？





▲进击羊使用木角，攻击对手的同时还会用造成伤害的一半给自己回复体力。





◀▼男女主角骑乘进击羊的情景，会不会需要做“鞍”类的道具呢?



▲米亚雷市街景，进击羊可以作为代步的坐骑，这也侧面反应了这里口袋妖怪在人们生活中融入之深。



这次官方公布的新消息想必在很多人的预料之中——影院配送的红色盖努塞克特，这辑我们的报道就将带来这只红色盖努塞克特的全部消息。最后还有点妹子组合相关的，嗯，还是先看红色盖努塞克他吧。

文/马修

2013剧场版跟踪报道（5）



影院特典·红色盖努塞克特

继预售券特典100级超梦之后，在影院内接收到的特典礼物也公开了，不出意外，果然是红色的盖努塞克特。

详细资料

作为3亿年前的猎手，被等离子团改造后重生的盖努塞克特，攻击和特攻都很高，属性上也一定实现了不少的抗性。本次动画版赠送的这个礼物精灵，是珍贵的红色盖努塞克特，和剧场版中的那个领头的一样。我们来看看这个盖努塞克特的“神速”之处吧。



▶红色盖努塞克特，来了！





▲主人是：映画馆。

▼性格是加速度减防御的“急躁”。





▲速度值也很高。



▲4个技能中的第一个就是神速。



▲将剧场版的两大强者全部收录进自己的游戏中吧！

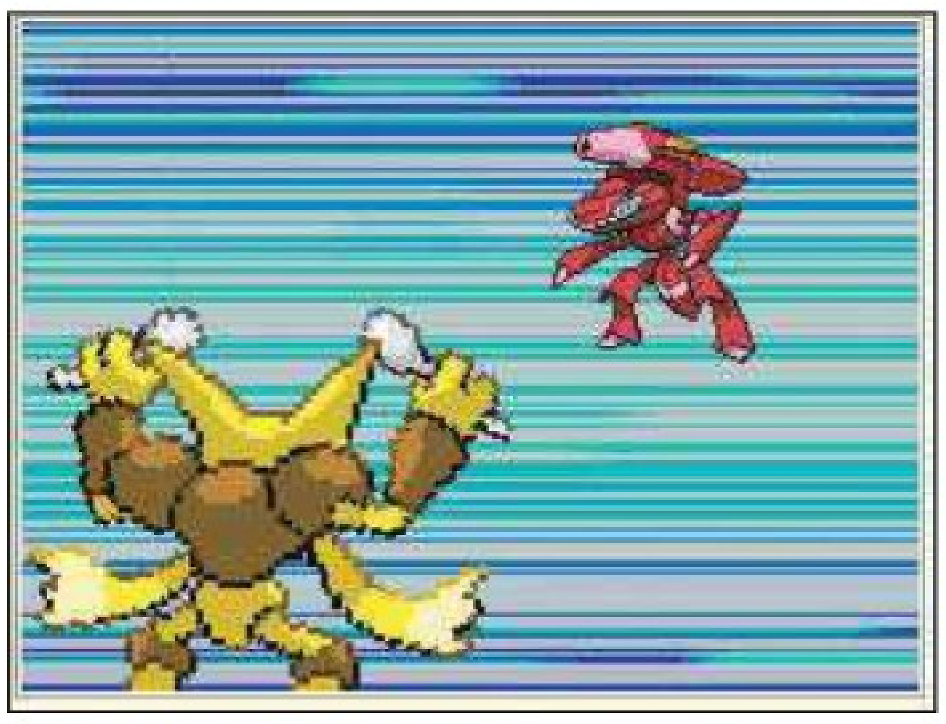
礼物精灵·盖努塞克特

全国图鉴	649
分类	古生代口袋妖怪
身高	1.5米
体重	82.5kg
等级	100
属性	虫+钢
特性	下载
性格	急躁
技能	神速 轰击炮 火焰踢 齿轮转换
携带道具	专爱围巾
精灵球	礼物球
缎带	祝福缎带
主人	映画馆

技能

神速

攻击力为80的先制技，无疑和射速的盖努塞克特相对应。



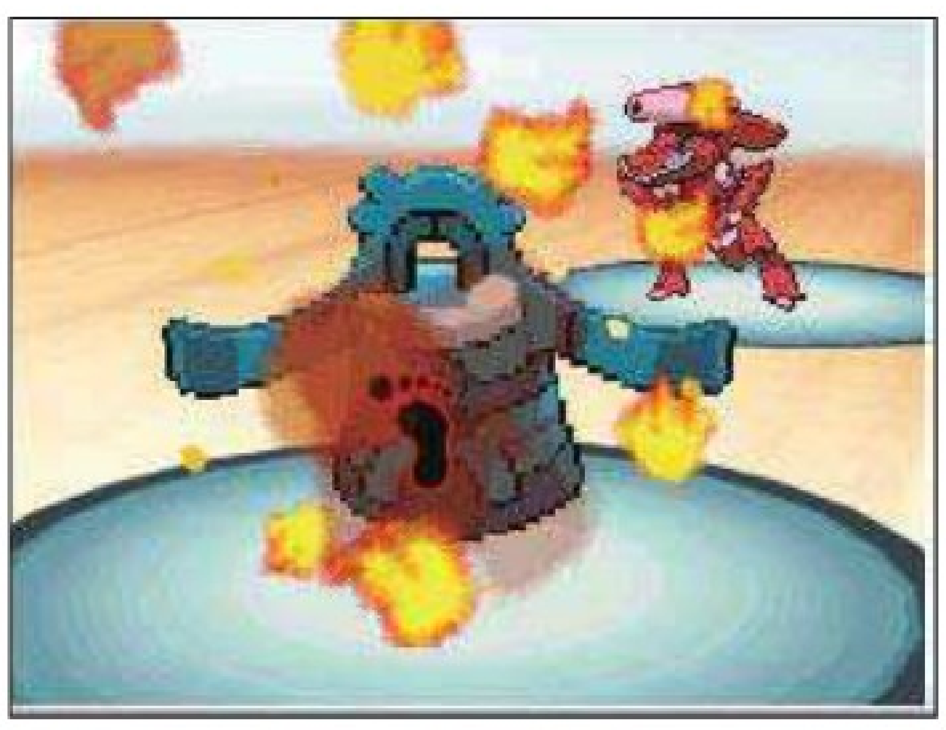
轰击炮

技能属性会根据盖努赛克特携带的卡带而变化，海洋卡带为水、雷电卡带为电、火焰卡带为火、冰冻卡带为冰。



火焰踢

带着火焰的一脚，包括火焰踢在内，前面三个技能都是剧场版里红色盖努塞克特的技能。



齿轮转换

提升2级速度和1级物攻的强化技。



下载特性

下载特性的效果为：如果对手的特防大于防御，则自身提升一级攻击；如果对手的防御大于等于特防，则自身提升一级特攻。总之怎么都会有提升的，是个很好的特性。





专爱围巾

让本来速度就快的盖努塞克特的速度再提升50%，不过只能用一种技能和人打哦。





二次闪光

装着红色盖努塞克特的是礼物球，打开时便会有绚丽的闪光效果，而红色盖努塞克特本身也是精灵，因此还会二次闪光！



▲礼物球





祝福缎带

几乎每个特典精灵都会携带的特殊的美丽缎带。



卡带的取得

盖努塞克特的专用道具是卡带，共有四种，可以让专有技能轰击炮的属性改变。



◀《黑》和《黑2》可以领到火焰卡带和雷电卡带。

▼《白》和《白2》可以领到海洋卡带和冰冻卡带。





▲带着盖努塞克特去伊宿东南位置的P2研究所，发现附近有银河团的人。



◀进去后见到研究员，剧情后入手卡带。

配送注意事项

红色盖努塞克特的领取时间为7月13日～9月30日，地点自然是那些放映2013剧场版的电影院了。要带着自己的日版NDS或3DS，对应游戏则是日版的《黑·白》和《黑2·白2》。



▲NDS和3DS主机都可以。



▲该次配信仅对应第五代游戏，注意要日版哦。



◀第五代四个版本的卡带，你有几张呢？



私立惠比寿中学演唱ED

《皮卡丘与伊布☆好朋友》的新消息又来啦，这次是关于片尾曲的，由女子偶像团体私立惠比寿中学来献演唱，组合的9个成员将扮演伊布及其包括最新形态在内的进化形态。



◀妹子们的伊布COS装。



▲伊布妹子的卡通版。

▼皮卡丘和伊布一家。



口袋妖怪原型探析

——虫子与食蚁兽

文/迷
编/马修

伴随着盛夏的来临，虫子们又开始频繁活动了。动画中小智一行人的伊宿之旅的后期在如日中天地进行着，初三高三党的玩家们也面临着中高考的各种压力。本辑要介绍的是伊宿地区比较冷门的精灵，它们都与虫子相关，在玩家的游戏中常被忽略。这些精灵虽然冷门，但却拥有少见的代表性技能或特性，在本辑中都会提到。

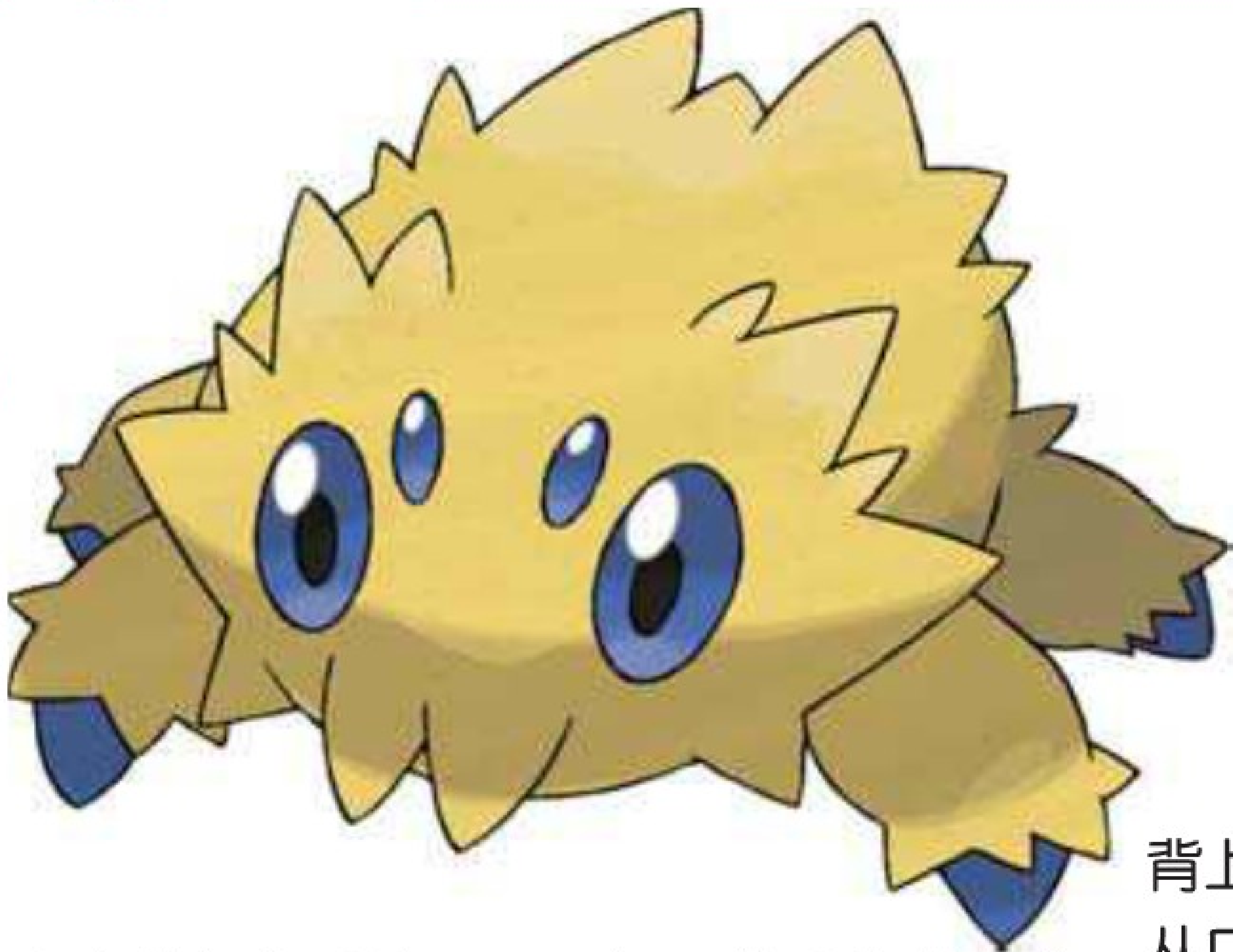
No.595小电蛛& No.596电狼蛛

第五代的新增电系技能电网，是电狼蛛系列的专属升级技能，除电狼蛛家族以外也只有凶蜘蛛系列通过遗传才能习得。能吐丝结网是现实生活中人们对蜘蛛本领的普遍认知，因此蜘蛛家族的精灵凶蜘蛛、电狼蛛系列可以掌握降低敌方全体速度的吐丝、防止对方交换的蜘蛛丝这两个技能。而电网技能就像是攻击版的吐丝技能，在给予对方伤害的情况下能降低对手一级速度。《黑2・白2》中的定点教学让电网更加大众化，部分电系和虫系精灵都可掌握，就连老牌的“技能残废”精灵铁甲蛹如今也能学习电网了。属性优异的洗衣机电鬼可以掌握电网在双打或多元对战中有效降低对方精灵的速度（不过耐久厚实的克蕾塞莉亚在Wi-Fi双打时对目标的降速技更倾向于使用冻结之风）。

电狼蛛系列的属性为电+虫，是第五代众多新属性组合中的一种。玩家们在冒险中穿越电气石洞穴时会有无数的小电蛛扑来，广泛的分布可能就意味着能力的不足。在永久雨天队兴起的第五代，电系精灵是雨天队的一道凶残的火力，电狼蛛的实战能力是无法与波尔托罗斯、雷精灵、洗衣机电鬼、闪电鸟这些精灵相提并论的。好在电狼蛛系列拥有复眼这一提升命中率30%的特性，闪电的命中率可高达91%，相比于其他电系精灵的优势在于不用制造雨天也能确保闪电的有效命中率，可谓是其得天独厚的优势。

小电蛛是黄色的、毛茸茸的小精灵。







▲小电蛛位于冰须熊的左边。

它有蓝色的眼睛，四只短小的腿和蓝色的足尖，但是看起来却没有蜘蛛的明显特征，在游戏画面中的最显著特征就是它非常小，与在游戏画面中霸屏的鲸鱼王呈现出鲜明的对比。笔者在初玩《白》版时第一次见到这个小不点儿也不曾想到其进化后原来是一只大蜘蛛。查阅图鉴我们会发现小电蛛的身高仅有0.1米。没错，小电蛛是前五代精灵中身高最矮的，没有之一。小电蛛的日文名是**バチュル**，原型不是十分明显。其中**バチ**是日语中电流的拟声词，（bachibachi）可能是小电蛛吸收电流发出“啪啪”声的生动化，**チュル**是音译词**タランチュラ**的词尾，**タランチュラ**是tarantual（塔兰托毒蛛、狼蛛）的音译。说起拟声词我们顺便再复习一下电系元老级精灵皮卡丘的名字语源，皮卡丘的名字**ピカチュウ**也是由拟声词构成，**ピカ**是日语火花的拟声词（pikapika），**チュウ**是日语老鼠吱吱叫的拟声词（chuchu）。小电蛛的英文名是Joltik，笔者猜测是由jolt（震动）+tick（滴答声）组合而来。

小电蛛在进化后身高和体重都翻了数倍，变成一只帅气拉风的大蜘蛛，同时也保留了电系精灵一贯黄色的主体色调。电狼蛛一双蓝色的大眼睛之间还有四个小眼睛，身体背部为黄色，腹部是深蓝色，背上还长有紫色的锯齿状物。电狼蛛可以从口中吐出电网攻击对手。电狼蛛的日文名是**デンチュラ**，由**デン**（电）+**タランチュラ**（塔兰托毒蛛、狼蛛）构成。英文名Galvantula与日文名所包含的信息相同，由galvanic（流电的）+tarantula（塔兰托毒蛛、狼蛛）组合得到。

玩家们可能会对tarantula一词感到陌生，tarantula在词典中的解释为：A large







spider covered with hair that lives in hot countries. Some types of tarantula have a poisonous bite.（生活在炎热国家的大型覆盖有毛的蜘蛛。其中一些种类的啃咬会致毒。）对应的翻译是塔兰托毒蛛，也可指狼蛛。塔兰托毒蛛这一名称最早出现于意大利的一个名为塔兰托的镇，这种蜘蛛现在分布于美国西南部、墨西哥及热带美洲。塔兰托毒蛛是蜘蛛目，南欧狼蛛科下的一种，现在又指一大类狼蛛科的总称。狼蛛是节肢动物门、蛛形纲、蜘蛛目的一科，全世界有数千余种。狼蛛的全身覆盖有狼毫一样浓密的毛，多为深黄色或深褐色。它的头上有八只眼睛，以4-2-2的形式分成三排。后两排的眼睛较大且眼间的间距较大，前两排的眼睛较小。八条腿长且粗壮，能够进行快速爬行、跳跃，行动敏捷、性情凶猛。



虽然身为蜘蛛，但狼蛛中的绝大部分都不结网。它们通常在白天觅食，在某些潮湿的夜晚也会出来活动。由于狼蛛的颜色常与周围环境的石砾、泥土十分相似，因此狼蛛静止趴在地上时并不容易被发现。多数的狼蛛在地下打洞安家，它们还会用周围的杂物隐蔽入口。狼蛛一生中有大量的时间是在洞内生活，因此它的前肢较发达，可以拨土。

狼蛛在爬行时腿与腿之间的绒毛相互摩擦并粘在一起，又撕裂开会发出嘶嘶声，这种声音沙哑的声音正是狼蛛行为特征的独到之处，可以起到恐吓敌人的作用。不同种类的狼蛛也长有不同的绒毛，部分的绒毛还有毒性，是狼蛛优秀的防身工具。狼蛛的啃咬伴有毒液，虽然它们的毒液对人类来说不足以致命，但却可以毒死麻雀、青蛙之类的小型动物。不过狼蛛也不会经常主动攻击其他大型动物，它们的主要捕食对象还是各种昆虫，只有在特殊情况下才会猎杀比自己更大的动物，而在极度饥饿的情况下也会捕食同类。





▲狼蛛身上覆盖有绒毛。



▲狼蛛很大呢！

狼蛛拥有悠久的进化史，科学家们至今对狼蛛的一些行为十分感兴趣。曾有科学家在巴西的热带雨林中的狼蛛身上做过实验，他们把那里的一种狼蛛从巢穴里捉出来，有意将其放到距离巢穴十几米远的地方，随后这只狼蛛居然沿着一条最短的路线又找回到了自己的家，因此科学家们猜测狼蛛有超强的气味识别能力，能在十几米远的地方察觉到自己巢穴的气味。有科学家观察过东非的一种狼蛛，这种狼蛛在求偶时会跳一种十分特殊的求偶舞。跳舞时，雄蛛会做出一系列复杂的动作，之后雌蛛也跟着扭动起来，舞蹈常常持续三分钟至十分钟，直到最后交配为止，美国纽约康奈尔大学节肢动物学家艾宁·赫拜特曾进行过一项将两组雄性狼蛛标记不同颜色并与雌性狼蛛一起饲养的对比试验。试验结果为雌狼蛛在面对向其求偶的雄狼蛛时，如果对方是陌生者，它会拒绝对方，并常常会把对方吃掉；如果对方看上去似曾相识，其往往会善待对方并求爱。狼蛛的奇异多彩的行为特征迷倒了诸多科学家，科学家们认为狼蛛似乎是一种拥有高智慧的蜘蛛。

游戏中的电狼蛛系列的原型取材于狼蛛并加以了改良，由于前四代已有不少属性为虫+毒的精灵，官方设计者们就把狼蛛原本的“毒属性”变为了“电属性”。电狼蛛不含毒系，但依然可以掌握毒针、十字毒爪、毒突等毒系技能，看来这只电系的蜘蛛并没有忘记自己也是只毒虫呢！如果本文激起了读者你练一只电狼蛛的欲望，那么别忘了给你心爱的电狼蛛带上广角镜头哦（闪电命中率可达100%）！

No.632 铁壳蚁

偷懒特性曾是懒猴王系列的专属特性，种族值强大的非传说精灵懒猴王需要负面特性来抑制其强大；而铁壳蚁可以用制造同伴这一技能把自身的负面特性传染给对手，从而实施相关战术。不过对于铁壳蚁的制造同伴战术，玩家们大多不会上当，但是在对付AI有限的NPC时就能发挥极大优势。笔者最早在《白2》战斗地铁的Wi-Fi车厢内初识这一奇趣战术：让偷懒特性的铁壳蚁带上专爱围巾，首回合把特性传递出去，接下来的精灵使用保护、隐石沙砾、强化技能达到安全灭队的目的（欺负NPC不常交换精灵的这一特点，不过遇到NPC精灵技能无法对我方精灵造成伤害的情况下NPC是会交换的）。这种“无赖”的战术适用于打战斗地铁和PWT的单打。尤其是战斗地铁Wi-Fi车厢内的高水平玩家的队伍，运气不背、操作得当的话可以不死一只精灵打倒7名训练师（笔者亲历）。

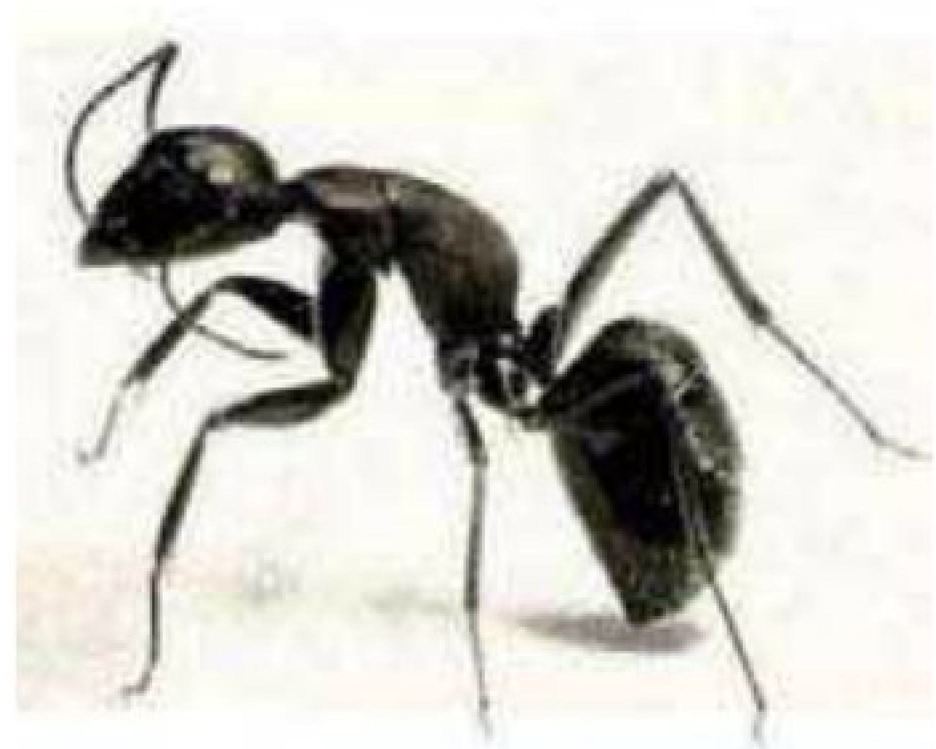
把自然界中成为捕食关系的两只精灵的图鉴编号排在一起的情况，在上辑介绍翻车鱼和布伦水母的时候就已提到（翻车鱼吃海月水母）。这次介绍的铁壳蚁和火犰狳的原型在自然界中也是明显的捕食关系（食蚁兽吃蚂蚁）。铁壳蚁的数值设定与铁甲暴龙之类有些类似，都是物理耐久不错但特殊耐久糟糕的精灵。铁壳蚁的速度种族值被设定为109，109这一速度值刚好比豪火猴和四剑客精灵的速度种族值高1，但遗憾的是铁壳蚁与这些精灵相斗并无





优势。紧张特性配合磨爪有强大的物理输出，可惜铁壳蚁的打击面不甚理想。

铁壳蚁拥有一套银灰色的身躯，六只黑色的腿。一双深红色的眼睛似乎透露出凶神恶煞的目光，喙就如同一个锋利的大钳子。铁壳蚁钢铁身躯的头上两个大触角就像两个被折弯了的钉子，加上游戏中的清脆回响式的叫声，充分体现了作为钢系精灵的金属质感。“身体上穿着钢质的铠甲，结群防御天敌火犰狳的攻击。在山上挖掘巢穴，错综复杂的隧道是铁壳蚁制造的迷宫。”是图鉴中对其的介绍。身为蚂蚁这一种社会性的群居动物，集体行动、共同御敌自然是铁壳蚁其显著特征啦。铁壳蚁的日文名非常明显，即便是日语刚入门的玩家们也很容易看懂，**アイアント**就是**アイアン**（铁）+**アント**（蚂蚁）的组合。英文名的构成也比较简单，Durant是由英语过级考试必备形容词durable(耐久的)+ant(蚂蚁)组合构成。



虽说蚂蚁是生活中极为常见的昆虫，但是直到第五代蚂蚁才正式走进了口袋妖怪的世界。作为全世界分布最为广泛的社会生活习性昆虫的蚂蚁是节肢动物门、昆虫纲、膜翅目下的种类的统称。根据考古的推算，蚂蚁最早诞生在1.3亿至1.1亿年前的白垩纪中期，科学家们猜测蚂蚁可能是由侏罗纪出现的原始胡蜂演变而来。蚂蚁颜色有黑、褐、红、灰等，体壁具有一定的光泽，长有极为细小的体毛。蚂蚁拥有发达的上颚，咀嚼式的口器，膝状的触角是蚂蚁最重要的感官，全触角分为4～13节。身体上最大的部分是腹部，大多数无翅。我们所看见的路边的小蚂蚁是蚂蚁的成虫形态，实际上蚂蚁一生要经历四个阶段呢，分别是卵、幼虫、蛹、成虫，是一种完全变态型昆虫。



蚂蚁是一种社会性极强的昆虫，在一个蚂蚁大家族里有数百至数万只成员。小小的蚂蚁在一个社会性的群体内有明显的分工，通常为雄蚁、蚁后、工蚁、兵蚁这四种蚁型。雄蚁又被称作为父蚁，由未受精的卵细胞发育而来，有翅膀，虽然颚不发达体型也不大，但有着发达的外生殖器，雄蚁存在最重要的使命就是负责与蚁后交配，繁衍后代，交配后不久就死掉。蚁后是蚂蚁家族中体型最大的，腹部庞大，但触角、胸、头都比较短小，当然交配前姑娘阶段的雌蚁还是很苗条的，在和雄蚁交配后随着翅膀脱落，雌蚁也彻底完成了到蚁后的转变，尽管外形肥婆化，但却掌管着蚂蚁家族中生育的命脉。工蚁是不发育的雌性蚂蚁，是蚂蚁社会中体积最小、数量最多、地位最低微的群体，我们所见到的蚂蚁绝大多数都是工蚁，工蚁拥有比较发达的上颚、触角和三对足，善于搬运食物，挖掘洞穴，服侍蚁后，喂食幼虫。兵蚁是工蚁中的“大块头”，当你看见一大群蚂蚁在搬运一块碎饼干的时候，是不是在一堆蚂蚁中发现了有体积比较大的蚂蚁呢？这些就是兵蚁，它们这次的任务就是守护力工们，而其主要职责，正是与其他群落的蚂蚁战斗。在蚂蚁窝中，兵蚁负责守护，而工蚁们肩负了照顾蚁后和幼蚁的职责，工蚁们嘴对嘴地喂食着幼蚁，直到幼蚁成长为成虫，这时工蚁便会去蚁巢的外面寻找食物或是扩展洞穴面积，为家族新成员提供住处。复杂的蚁巢是工蚁勤劳的杰作，在泥土中的蚁巢里有隧道、有皇室、有小室，工蚁们有时还会搬运叶片或其他杂物遮蔽蚁巢的入口，使其不那么明显。

蚂蚁是昆虫世界中数一数二的大力士，一只小小的蚂蚁，可以举起超过自身体重400倍的东西，当10只蚂蚁在一起的合力更为惊人，它们团结起来可以搬运超过它们体重5000倍的蛆虫或其他食物。这种比例相当于10个体重为70公斤的男子搬运3500吨的重物，平均每人搬运350吨。蚂蚁拥有如此的神力吸引了科学家们对其进行研究，实验分析结果表明，蚂蚁体内是一座高能营养库——肌肉中含有一种特殊的含磷化合物，这是一种“高能燃料”，蚂蚁肌肉在运动中产生的酸性物质能使这种含磷化合物发生剧烈的化学反应，使肌肉蛋白的长形分子在刹那间收缩起来，产生浓缩型的力量，释放这种能量不存在机械摩擦，能量损耗率低，这便是蚂蚁成为大力士的奥秘。

不过蚂蚁的视力不佳，都是通过触角来与外界进行信息交流。蚂蚁有敏锐的触觉和嗅觉，在捕食的过程中依靠信息素来与同伴交流，在外出搬运食物的途中通过气味找回家的路。笔者至今还记得小时候看过的少儿科普读物《动脑筋爷爷》有关





蚂蚁的篇章，书中的内容大概也表明了蚂蚁通过气味来归巢，小天真（小问号？记不清了）用喷雾剂影响了蚂蚁行动路线的气味，便导致蚂蚁找不到巢穴。游戏中铁壳蚁的紧张特性或许正是蚂蚁大力士的写照呢，而紧张特性使命中率×0.8体现了蚂蚁视力不佳的特点。蚂蚁是社会性的群居动物，自然少不了同伴协助，制造同伴技能也体现了这一点。

No.631 火犰猞

白烟特性目前仅是火犰猞和火炭龟的专利，该特性可以防止自身的能力不被对手降低。拥有同样效果的净体特性的重钢蟹在Wi-Fi野战的双打中和官方双打比赛中有居高不下的使用率，因为威吓特性的灵兽拉恩德伦斯、暴鲤龙、卡波郎在双打中十分常见，净体特性保证了重钢蟹的物攻火力不被削减；白烟特性则是净体特性的强化版，带上白烟特性的精灵排在队首还可使遇敌率降低50%，能有效避免烦人的野怪频频出现。可是作为特攻手的火犰猞和火炭龟被不被威吓并不重要，白烟特性也不能防止自身使用燃烧殆尽和破壳的能力下降，（火犰猞是惟一学不会燃烧殆尽的火系精灵，相当奇葩），拥有好特性的精灵却不给力，实在让人感到有点遗憾。

火犰猞显然不是昆虫，但与上文的铁壳蚁呈捕食关系，故放在这一辑一起写。火犰猞的种族值设定十分平庸，没有突出



的能力和优越的技能，与同代的火系精灵达摩狒狒、烈火蛾比起来，火犰猞一直被玩家们所无视。火系精灵中的九尾、炎钢兽、豪火猴、烈火蛾等精灵是对战中的常客，它们各自拥有不可比拟的价值，火犰猞的实战能力是无法与这些精灵们相提并论的。由于打倒一只火犰猞能得到2点努力值，这一信息暗示我们火犰猞可能会在第六代会有进化或退化形态，到那时候，火犰猞或许才能看见翻身的曙光。

火犰猞外貌融合了食蚁兽的特征，尖细的脑袋上长有一副呆滞的眼睛，身子上有红黄相间的熔岩花纹。它的尾巴像一根排气的管道，双爪的腕部有类似锅炉的装饰，可以靠两只粗短的后肢直立行走，据说还会从排气管式的尾巴内排放烟雾。从游戏中的动态画面中我们可看见火犰猞从口中会吐出貌似舌头般的火焰。火





www.dooland.com



犰狳的日文名为クイタラン，クイ指的是アリクイ（食蚁兽），タラン有可能指的是らん（烧灼），意为“灼烧的食蚁兽”。火犰狳的英文名为Heatmor，中有明显的heat（热量）这一单词，后缀mor代指motor（发动机），又或是指armor（盔甲）。图鉴中精灵种类アリクイポケモン和Anteater Pokémon直接了当地告诉了我们火犰狳的原型就是食蚁兽。既然是食蚁兽，那么必然就是蚂蚁的克星。火犰狳的属性为火，完克属性为虫+钢的铁壳蚁。图鉴的说明也体现了食蚁兽吃蚂蚁的这一特征：“从尾巴的孔洞里吸取空气在体内燃烧火焰，是铁壳蚁的天敌。用高温燃烧的舌头烧熔铁壳蚁的钢铁身躯，然后吃掉。”从很早开始《口袋妖怪》的图鉴中就有精灵间捕食的相关介绍，如阿柏蛇吞蛋、狃拉偷蛋；不过火犰狳的捕食方式就比较直接——并非吃蛋而是直接吃本体。看来《口袋妖怪》的游戏世界中的精灵也不全是素食主义者呢。

火犰狳的原型食蚁兽是属于脊索动物门、哺乳纲、披毛目下的食蚁兽科，全世界共有数十种。食蚁兽主要分布于中美洲至南美洲之间，它们一般栖息于草地、森林、雨林和落叶林地区。食蚁兽的体态特征十分明显，长长的头骨呈圆筒状，口中没有牙齿，依靠一条蠕虫状的灵活长舌头来捕食，在这条舌头上有唾液腺分泌的唾液和腮腺分泌物混合的粘液，方便粘食大量的蚁类。一只食蚁兽的舌头可身长到60厘米，并且能以每分钟150次的频率伸缩。食蚁兽拥有强壮有力的前肢，肢体上长有锐利弯曲的指甲，耳朵较小，它们的全身覆盖有长而粗的毛，依据品种不同毛色也各异，一般深黄色、褐色的毛色居多。食蚁兽的尾巴上长有长长且浓密的毛，头部至嘴部的毛相对较少。食蚁兽的体型差距较大，小的食蚁兽大小与松鼠相当，体重只有数百克，大型食蚁兽的体重能达到25公斤。



▲草地上的食蚁兽。

食蚁兽的栖息方式为树栖和陆栖，喜爱潮湿凉爽的丛林和沼泽地，并且善于游泳。在寻找到蚁巢后，食蚁兽会用强有力的前爪捣毁蚂蚁或白蚁的巢穴，然后伸入长舌。长舌上的粘液会粘住蚁类，使其无法逃脱，随后将蚁类一口吞下。由于食蚁兽没有牙齿，在大量蚁类被吞入后，由胃部厚实的幽门研磨。食蚁兽平时行动迟缓、性情温驯，不会主动招惹其他动物。当食蚁兽在遇到危险时，通常会选择逃跑这一保命方式，食蚁兽为了保护它的爪子，走路都是用指关节，因此跑起来像瘸了腿。当食蚁兽陷入无奈的危险处境时，会用后肢和强壮的尾巴形成三足鼎立式的战姿，用锋利



▲小食蚁兽趴在妈妈的背上。

的弯爪和对手撕打。

一只食蚁兽每天会吃下数百至数万只蚁类，在漫长的进化史中食蚁兽似乎也找到了捕食蚁类的规律。食蚁兽的嗅觉相当灵敏，在寻找到蚁穴后不会将其完全毁坏。一只食蚁兽在一个蚁穴捕食了一定数量的蚂蚁后，它就会离开换另一个蚁穴就餐，靠这种方法留给蚁穴中的蚂蚁时间繁殖，使得它来日可继续就餐。

食蚁兽的交配时节是每年的春季，每胎只产一仔。哺乳期较长，长达7个月。看似笨拙食蚁兽对自己的子女可是相当有爱心的，在哺乳期间，食蚁兽会无微不至地照顾自己的幼崽，雌性的食蚁兽常把幼崽驼在自己的背上，生怕幼崽受到其他动物的伤害。这对母子常常形影不离，直到幼崽有一定的生存本领，它们才会分开。

食蚁兽生性老实，人畜无害，但由于其行动迟缓易于捕捉，并且大食蚁兽的肉可食用，故此食蚁兽在20世纪曾遭到捕杀，加上美洲原始森林的逐渐消失，食蚁兽的数量也在慢慢减少，如今的人们将食蚁兽列入《世界自然保护联盟》（IUCN）2008年濒危物种红色名录中，开始重视对这一物种的保护。

游戏中的火犰狳在各方面的设定都严谨地遵守了食蚁兽这一原型的特征：火犰狳长有两只巨大的利爪，因此它可以学习磨爪、乱抓、切裂等与爪子有关的技能；食蚁兽有敏锐的嗅觉和发达的舌头，因此火犰狳同样拥有嗅觉、舌舔等技能；为更好地体现食蚁兽吃虫子的特征，火犰狳还拥有虫蛀技能和馋鬼特性。火犰狳这一精灵虽然是冷门精灵，但是官方设计者对其设定依旧非常细心。

小拓展：犰狳

火犰狳这一名称是本书在《黑·白》发售不久后对No.631号精灵的翻译，火犰狳的原型确实不是犰狳，那么犰狳是什么呢?

犰狳又称“铠鼠”，主要分布于中美洲和南美洲。是哺乳纲，有甲目，犰狳科下种的称呼。 犰狳像是一只头部细小的猪披着古代武士的盔甲，这层盔甲由许多骨







▲犰狳身披盔甲，遇危险会缩成一团.

片构成，每个骨片长有一层角质的鳞甲，形成一道天然的防御壁。当犰狳遇到危险就会缩成一团，在盔甲的保护下，大型动物一般无法伤及它。犰狳是一种杂食性动物，各种蚂蚁、蝗虫、鸟蛋、小蜥蜴都是犰狳的食物。有时还会吃吃其他动物的腐肉。

犰狳看似动作迟缓、行动笨拙，但在地球上已存在了5500万年。在冰河时期，犰狳的先祖是一种体型庞大的雕齿兽，在漫长的演化过程中它们中的大多数都灭绝了，只有体型较小的一部分生存了下来，成为了今天的样子。

《怪物猎人》游戏中的赤甲兽的原型显然是犰狳，赤甲兽的全身包覆厚重的壳，也可以缩成一团呈球状攻击猎人，也会以球状滚动的形式换区逃跑。巧合的是，赤甲兽和火犰狳属性都是耐火弱水的。《数码宝贝2》中伊织的数码宝贝的穿山兽（日文名アルマジモン，英文名：Armadimon）从名字和外形我们可看出其原型也是犰狳。

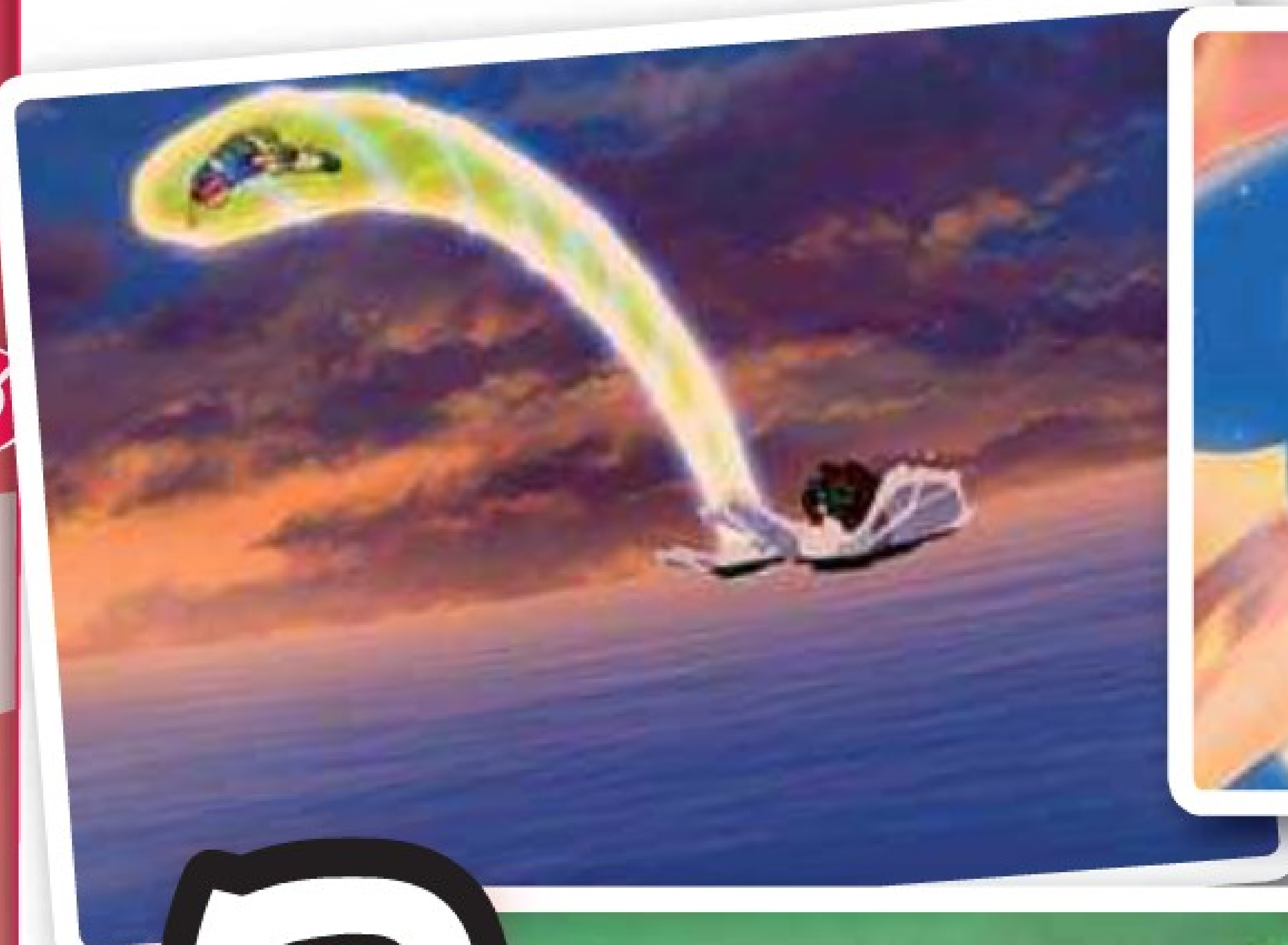


▶穿山兽的原型也是犰狳。





▲火山地区的赤甲兽。





口袋妖怪 17年（特别篇）







《超世代》剧场版（下）

继续说《超世代》的剧场版，这次带来的是2005年剧场版《梦幻与波导的勇者 卢卡里奥》和2006年剧场版《苍海的王子 玛娜菲》，同样是《超世代》的剧场版，和前两部还是有所不同的，来看看吧。

文/拔凉的卡布奇诺 编/马修

第四代精灵的活跃



上辑我们说了，《超世代》的剧场版共有四部，而这次带来的后两部，属于《战斗开拓区》的篇章，这不是关键，关键是开拓区篇的两部剧场版，都以新作的精灵为主角了——也就是卢卡里奥和玛娜菲，而除了卢卡里奥和玛娜菲两个标题中的精灵，小球飞鱼、音符鹦鹉等也都有客串。而在上一代，只有最后一部《水都的守护神》才将第三代精灵出现在标题中，《钻石与珍珠》也是最后一部《幻影的霸者》才以第五代精灵佐罗亚克作为标题。而即将到来的第五代游戏的最后一部剧场版《神速的盖努塞克特》中，超梦新形态算是新精灵。总之，在新作推出前的两部剧场版，都是以新世代精灵为剧场版主角，起码目前来说称得上是前无古人、后无来者了。

梦幻与波导的勇者 卢卡里奥

首映时间：2005年7月16日

当本片正式公布卢卡里奥这个第四代精灵时，便获得了极高的人气，而影片中卢卡里奥对阿伦跨越时间的忠诚更感动了无数的观众，加上人气精灵梦幻，以及雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔三个二级神兽以守护者形象登场，



都给本片聚敛了极高的人气。另外，小智、小遥等的古典装束也相当新鲜。

登场角色

小智&皮卡丘

声优：松本梨香&大谷育江

距离上次介绍小智已经隔了一辑，而下一次介绍角色又要等到《钻石与珍珠》篇，所以这里我们就把小智一行也介绍出来。小智一行到处旅游，这次来到了古典的城堡奥尔多兰城，并在当地的对战大赛中胜出，获得了“波导的勇者”的荣誉，然而在庆功舞会上，小智与手中的勇者之杖发生了波导共鸣，随后沉睡数百年的卢卡里奥从中出现并指



出所谓的勇者阿伦在当时抛弃了自己和城堡……为了揭开几百年前的谜团，也为了找回被调皮的梦幻带走的皮卡丘，小智一行与卢卡里奥共同向梦幻的栖息地——创世之树进发了。

小遥

声优：铃木香织

《超世代》的女主角，原型即“《宝石》系列”的女主角形象，虽然并没有参加大赛，但一身古典的钟形裙造型给遥女神加分不少，尤其是和帅哥弗雷迪的共舞，相当赏心悦目。



小刚

声优：上田祐司

看似扑克脸、实则到处闹笑话的小刚在奥尔多兰城换上的是僧侣、祭司一类的服装。而在这个古堡，小刚的表白对象是著名的女冒险家——基德·萨马兹。



小胜

声优：山田恭子

在这部小遥、小刚都比较酱油的剧场版中，小胜的地位就更加打酱油了……不过小正太的一身剑客装倒是蛮好玩的。

二人一猫组

声优：林原惠、三木真一郎、犬山犬子

火箭队二人一猫组，武藏、小次郎、喵喵，这次来到在奥尔多兰城堡，本想趁着舞会好好打劫一些精灵，没想到武藏入戏太深；这不算啥，更糟糕的是喵喵还和皮卡丘一起被梦幻给掳走了，然后武藏和小次郎差点被创世之树给吞吃掉……



阿伦

声优：山寺宏一

数百年前，仕从于琳恩女王的波导使，在那个动荡的时代，阿伦和随行的精灵卢卡里奥一同平息纷争，在一次大规模的冲突爆发时，阿伦牺牲自己，与梦幻一起唤醒创世之树的力量平息了大规模的流血冲突，因而也被后人作为“波导的勇者”而崇拜。他的手套是波



导增幅装置，在决定用生命停止战争后，为了不让卢卡里奥跟自己做无无谓的牺牲，而将其封印入勇者之仗中。《钻石·珍珠》和《白金》的游戏里也有叫元的波导操控者，连打扮都和阿伦一样。

卢卡里奥

声优：浪川大辅

以弟子的身分和阿伦共同修行波导力，在平息将会威胁奥尔多兰城的大战中，被阿伦封入勇者之杖后沉睡了数百年，醒来时已是现代，但始终误认为是阿伦放弃了城堡。为了探明真相，和小智、皮卡丘他们一起赶往创世之树，最后用波导之力拯救了创世之树的崩坏，尽管透支了生命，但也在最后的时刻终于理解了阿伦。



梦幻

声优：兴梠里美

居住在创世之树的传说中精灵，性格天真喜欢恶作剧，经常去奥尔多兰城弄些玩具回来。在皮卡丘、喵喵他们遭



到两只玛狃拉的袭击时，将皮卡丘和喵喵也带到了创世之树，从而使得小智一行和武藏、小次郎都往创世之树进发。在剧场版中也变身成凤凰、比雕、玛奈奈等多种精灵。

琳恩

声优：菊池桃子

数百年前的女王、女城主，在波导的勇者阿伦的辅佐下，以世界持久和平为愿望而努力。



艾琳

声优：菊池桃子

小智旅行所到国家的女王、奥尔多兰城的女城主。女王的威严与善良让她受到国民的拥戴，亦是阿伦仕从的琳恩女王的后人，口袋妖怪是个喜欢模仿的玛奈奈，由于长相酷似琳恩女王所以曾一度被苏醒的卢卡里奥误认。



杰妮

声优：刚江久美子

艾琳女王的乳母，帮着女王辅政，

看起来是个和蔼的大妈，有时也会觉得很好商量，但倔起来还是挺恐怖的，实际上非常值得信赖。在小智获得“波导的勇者”的荣誉后，一直严厉地教导小智该怎么做。

基德·萨马兹

声优：BECKY

世界闻名的女性冒险家，行事非常大胆，尤其是特别喜欢挑战高难度，在热气球飞行、潜海、宇宙漫步等都有记录。帮助小智一行前往了创世之树后对创世之树进行调查，最后决定将调查的结果继续保密封存起来。手持精灵为两只玛狃拉，在当时也是刚刚公布的备受瞩目的第四代精灵。



班克斯

声优：青野武

基德的管家，会通过电脑系统帮助基德随时分析样品的成分和迷宫的出路，怎么看都不是一般的管家。



弗雷迪

声优：西野亮广

让很多女性都会一见倾心的帅哥，在舞会上与小遥、武藏共舞，结果被激动的武藏给甩飞了……



雷吉洛克、雷吉阿伊斯、雷吉斯提尔

声优：宫下荣治、河本邦弘、梯笃司

创世之树的守护精灵，按照梦幻的意识行动，因此开始时将小智一行作为入侵者而攻击，在确定小智一行的目的后就停止了攻击。



剧情简介

在古代，人类为了土地和各种利益，纷争不断，而体格庞大的精灵也被武装起来，使得战争的规模、影响和破坏性都更大，而几百年前的那场灾难性的大战即将要摧毁琳恩女王所在的奥兰



▲爆发在古代的大战。

德尔城时，女王的波导使爱伦带着口袋妖怪卢卡里奥前去阻止——波导之力是一种人类和口袋妖怪都具有的潜力，激发出来便可以大幅度发挥潜能，然后阿伦成功阻止了战争，却和卢卡里奥一起就此失踪。不过也成为了后代世代传颂的英雄。

时光荏苒，当小智一行旅游到这座古典风格十足的城堡时，正赶上这里举办着精灵对战大赛，小智在战斗中脱颖而出，获得了大赛的“波导的勇者”的至高荣誉。然而就在庆祝晚会上，数百年前阿伦留下的勇者之杖中，失踪数百年的卢卡里奥从中跳了出来，原来它当年被阿伦封印在杖中，而在他的印象中，阿伦是从战场上逃避了而并非流传下来的拯救了城堡的波导勇者……

就在大家为此纠结时，淘气的梦幻因为受到两个玛狃拉的惊吓而把皮卡丘和喵喵带到了栖身的创世之树，小智为了找回皮卡丘，卢卡里奥则为寻找几百年前的真相，于是大家一同出发了。通过时间之花，卢卡里奥渐渐了解了当年阿伦的目的；而创世之树虽然表面看是个巨大的树形岩石，但也有自身的免疫系统，在误认为小智一行是入侵者时毫不犹豫地发动类似白细胞的物体吞噬了来访的人类。还好创世之树和梦幻心意相通，然而当梦幻强制停止创世之树的免疫系统救出被吞噬的人类时，创世之树由于梦幻体力不支难以维持稳定陷入了坍塌。紧急时刻，卢卡里奥再度用生命拯救了梦幻也拯救了即将坍塌的创世之树。而在因为体力过度透支而即将去世前，卢卡里奥终于在最后一朵时间之花上知道了阿伦的真意……



▲古装的主角们。



▲雄伟高耸的创世之树。



▲最后一刻，卢卡里奥知道了阿伦封印它的原因。

简评

就如前面所说，由于本片以第四代发售两年前便筹划拍摄，因此自由度相当高，所以影片的原创成分也很多。以天鹅堡为原型的奥兰德尔城为本片奠定了古典风格的基调，而开始时众人的中世纪装束也让人有种不同于以往的新鲜感。甚至连音乐都大部分原创。叙事风格也不同于其他，并非是介绍口袋妖怪世界的生态系统，而是直接以传说切入。而且沿袭了《七夕的许愿星》的概念，再度以时间跨越为概念引出颇具深度的故事，当沉睡几百年的卢卡里奥为了拯救坍塌的世界树而透支了体力后，在生命最后的时刻，在时间之花的往事重现中了解到了阿伦当初的真意后，含

笑赴死——重回阿伦的身边。“《口袋妖怪》系列”的游戏和动画向来回避死亡的概念，但这部剧场版却将死亡的概念以此种方式体现出来，感人至深。对于笔者来说，这是最令我感动的一部剧场版。



收录歌曲

片头曲：战斗开拓区

作词：Rie
作曲：Rie
编曲：Rie
演唱：高屋亚希那



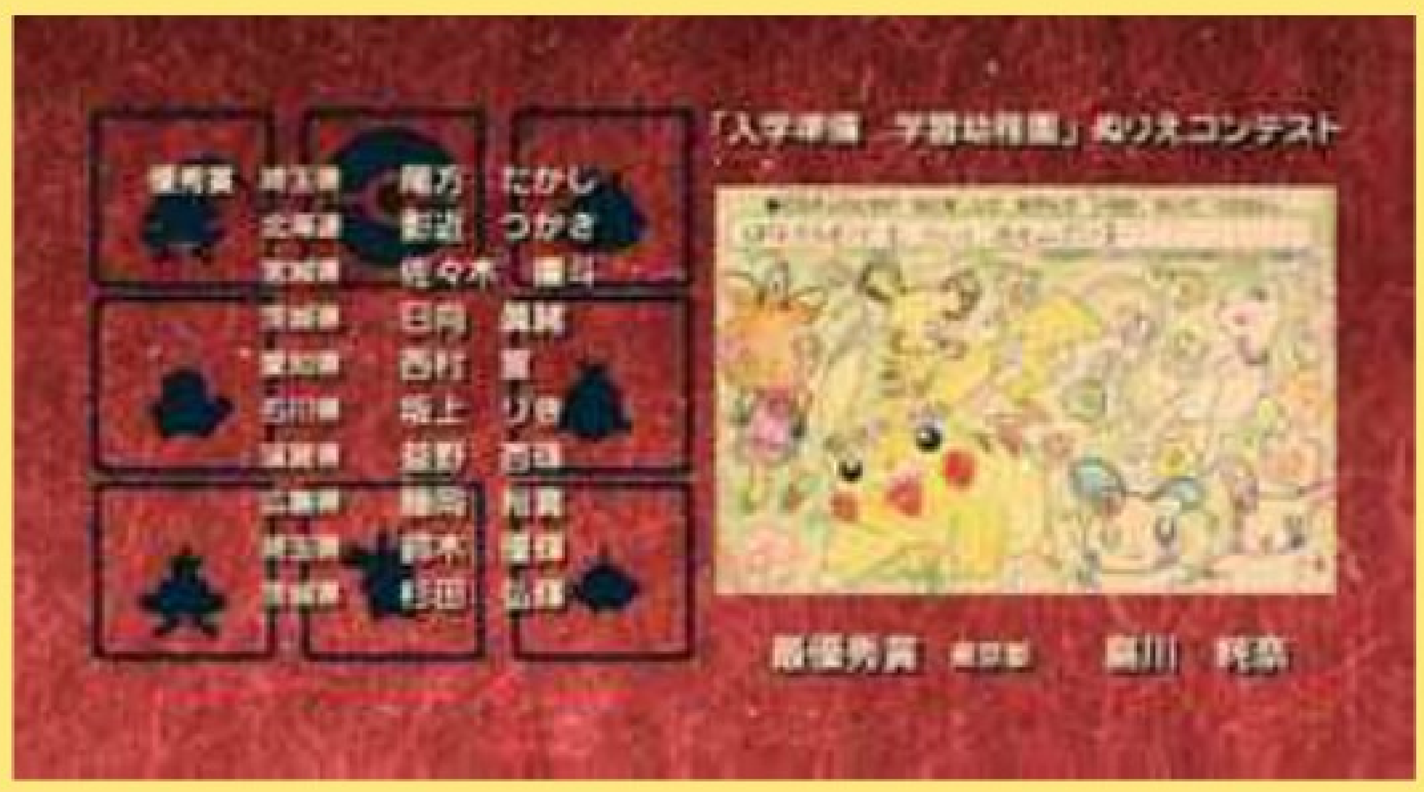
片尾曲：开始的歌

作词：PUFFY
作曲：Andy Sturmer
编曲：Andy Sturmer
演唱：PUFFY



2005年“口袋妖怪涂鸦&绘画大赛”主题曲：口袋妖怪数数歌

作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：金泽明子



口袋妖怪突击队与苍海的王子 玛娜菲

首映时间：2006年7月15日



本片作为《超世代》最后一部剧场版，其实对应了两款游戏，一款是3月23日发售的NDS游戏《口袋妖怪突击队》，通过预售券可以开启隐藏任务，从而获得玛娜菲的蛋；而对应的第二款，便是9月28日发售的第四代作品《口袋妖怪 钻石·珍珠》，通过联动将玛娜菲的蛋传送到《钻石·珍珠》中，从而孵出玛娜菲出来。而玛娜菲，无疑是备受瞩目的精灵。

登场角色

小智&皮卡丘

声优：松本梨香&大谷育江

在上部剧场版里拥有了波导使的身分而大为活跃的小智，在这部剧场版里小智的身分就酱油了许多了，在护送玛娜菲的任务中，热血的小智还是责无旁贷地担起了重任。最后还是凭借不服输不计后果的劲头，凭借顽强的毅力，拯救了海之神殿的崩溃，更获得海之王冠的力量加持，在与大海盗的告诉追逐中救下了玛娜菲。



小遥

声优：铃木香织

《超世代》的女主角，在水之民的马戏团处休息时，梦到了一座海之神殿，然后得知自己一个被隐藏许久的身世——原来小遥也是水之民的后裔！在海盗们抢夺玛娜菲的蛋时，玛娜菲在小遥怀中孵化，于是小遥和小智、小刚和弟弟小胜，一同踏上护送玛娜菲回海之神殿的旅程。



小刚

声优：上田祐司

小刚馆主在剧场版的戏份一向不多，在本部剧场版也是如此，主要还是用来对女性角色肯定——能被整日守着小遥、经常与武藏女王打交道但从不动心的小刚表白，那是不是说明该女性角色特有面子？如本片里的广美。而且现在还随身带着书，表白的时候套近乎更加方便了。



小胜

声优：山田恭子

小胜在《七夕的许愿星》里被吉拉齐认可后便继续打酱油至今，主要戏份和小刚相辅相成，在小刚的表白即将到达高潮时，这个眼镜正太便很适时地出现把小刚揪着耳朵拖走……



二人一猫组

声优：林原惠、三木真一郎、犬山犬子

很多时候，武藏、小次郎和喵喵都

是出来捣乱的，尤其是剧场版，难能可贵的是，这次他们竟然在剧场版里也着实对玛娜菲的蛋出手了，尽管工具依旧是超级简陋的脚踏动力飞艇，结果依旧是很讨厌的感觉，但作为反派总归是有所行动了。



杰克·沃卡

声优：山寺宏一

口袋妖怪突击队的一员，幼年时由于被口袋妖怪救过命而对口袋妖怪有着深厚的感情。现在作为口袋妖怪突击队员的杰克，胆大而心细，有着与年龄相称的沉稳与幽默。这次任务是护送玛娜菲的蛋到海之神殿。



朱迪

声优：BECKY



口袋妖怪突击队的联络员，影片中主要为杰克提供情报和任务。

广美

声优：真锅香织

与口袋妖怪心灵相通的水之民的后裔，玛丽娜马戏团的明星，对担任玛娜菲母亲般的小遥也给予了充分的理解和帮助，不过不大擅长料理。在《口袋妖怪 X·Y》中，以比基尼姐姐身分登场，所持口袋妖怪也和电影中一样。



凡顿

声优：藤冈弘

利用玛娜菲来寻找海之王冠的恶名昭著的大海盗头子，由于有特别的衬衫而有着惊人的蛮力，对水之民的知识也掌握很多，能解开海之神殿的各种复杂谜题。拥有巨大潜水艇、直升机以及众多打手，为了得到东西不择手段，经常说“世界上有两种人，大爷我是很牛的那种”一类的话。最终衬衫废掉被压在废墟里。

音符鹦鹉

声优：堀裕人



凡顿大海盗的贴身精灵，最后由于得到杰克的帮助而倒戈向小智一行。

基祖

声优：三宅健太

海盗船员之一，是凡顿的亲信。



西普

声优：西村知道

广美的祖父，曾有过驾船周游世界的壮举。



凯

声优：佐佐木诚二

广美的父亲，出海航船的舵手。



美奈

本田贵子

广美的母亲，因为长得年轻而被小遥误认为是广美的姐姐……



玛娜菲

声优：白鸟由里

海生精灵们王子殿下有着回归海之神殿雅克夏的本能，在还是蛋时被凡顿大海盗给劫走，幸而突击队员杰克打入其内部将玛娜菲的蛋救出。孵出时由于最先看到的是小遥而将小遥认定为母亲。有着心灵感应一样的能力，可以将人和口袋妖怪的心暂时交换。后期更是带领海里的口袋妖怪们击毁了凡顿的潜艇。



海皇牙

声优：—

大海中的传说中精灵，在影片的最后登场，帮助小智救下了被凡顿劫持的玛娜菲。



简评



▲大海盗凡顿获得了玛娜菲的蛋。

对于航海家和海贼们来说，大海深处有一个难以抗拒的诱惑：海之王冠，这个至宝中的至宝存在于海底的某个宫殿中，而要找到这个宫殿，惟有跟随玛娜菲——终于，大海盗凡顿获得了玛娜菲的蛋，但就在计划该如何前往海之神殿时，潜伏在海盗内部的突击队员杰克突然出击救出了玛娜菲……

另一方面，旅行中的小智一行迷路口渴时遇到了玛丽娜马戏团，欣赏了精彩的表演，小遥更获知自己与眼前诸人同为水之民后裔的事，而玛娜菲由于刚生下来时见到了小遥所以也有了难以割舍的羁绊。但玛娜菲必须要送回海之神殿，而火箭队和大海盗凡顿亦都以此为目标尾随而至。这个有着惊人蛮力的贪婪恶棍，破坏了海之王冠导致海水涌入，小智憋着气把海之王冠的水晶全部归位；与此同时，大海贼在和杰克混战时，未曾想海里的精灵们已经心意相通地和他的海盗们战斗起来。最终海盗大败，而获得了海之王冠的玛娜菲王子，也留在这里继续守护一方。

点评

如果说2005年《口袋妖怪》剧场版带领观众畅游了一番天鹅堡，那么今次就是那不勒斯的卡普里岛和水下的古罗马宫殿——这些都是本次电影版的原型。依托于大海，蓝天碧海白云的景色自不必说，海下又是另一番景象。同样，蛮力的大海盗凡顿、敏捷诙谐又极富爱心的突击队员杰克都让人印象深刻，加之小智获取海之王冠力量后在海上追击凡顿的速度感满点的场景，坍塌崩坏的场面则极具魄力，单从视觉角度老说，本片就可以打相当高的分。

而小遥是水之民的后裔，这点的确让人意外，结合小胜的心地纯洁的孩子、小智的波导使，再加上小遥的海之民后裔~~以及追妹天王小刚~~，这一队伍的构成还真不一般呢。当然，能可以在即将到来的《钻石·珍珠》中通过本场电影获得玛娜菲，对多数游戏玩家也都是莫大的期待。

主题歌

片尾曲：应该守护的东西
作词：Yoshihiko Nishio
作曲：Yoshihiko Nishio
编曲：L.O.E
演唱：Sowelu



www.dooland.com



《口袋妖怪 黑2·白2》回忆链接

剧情攻略赏析

《黑·白》作为《口袋妖怪》游戏的第五代，除了新增了新精灵、新要素之外，在故事的情节冲突、角色性格的刻画上与前作相比有长足的进步，道馆馆主不再是两耳不闻窗外事地独守主场，而是直接参与剧情的进展。而资料篇《黑2·白2 》除了对《黑·白》的不足之处进行完善之外，与先前的资料篇相比最大的不同可谓是明确了时间这一概念，故事发生在《口袋妖怪 黑·白》故事两年2年后的伊宿地区；而前作的任何资料篇与原作之间仿佛是两个平行世界，无明确的联系。两年的时间，伊宿自然又经历了不少事情，下面就让我们一起欣赏这些游戏角色丰富的内心变化吧。

开启回忆链接需要《口袋妖怪 黑2·白2 》继承《口袋妖怪 黑·白》的存档。掌机玩家可以通过双机互联或是单机通过Wi-Fi联动，条件是要有《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑2·白2》的卡带，而且不论是正版卡还是烧录卡。

さんにん そろって（三人聚在一起）



丹特：波多，准备好了吗？我们需要学习更多的东西，不尽快成为独当一面的道馆馆主的话……

波多：关于这件事啊，如果我们一年前去了N之城，七贤人和黑暗三人组肯定逃不掉！那样的话，才不会被大家说三人抱团……什么的。

科恩：似乎是那样。

丹特：是吗？但是这样也好。虽然我们没能赶上，反正现在等离子团也没了。

波多：所·以·说·啊，就是因为你一直再说这种话，人们才会一直认为我们3人要在一起才能独当一面。



科恩：你想得太多了，不过也不是没有用道理。

丹特：你们俩……打倒坏人才算独当一面，不觉得有点奇怪吗？

波多：我知道你要说什么。但是这样下去，什么也不会改变。就算我们努力的同时，其他道馆馆主也会变强啊。

（黑暗三人组突然出现）

？？？：既然如此，就让我们来会会你们吧。

科恩：这幅姿态……黑暗三人组吧。你们想怎样？

黑暗：高兴、消遣、打发时间，什么都行

波多：3对3吗！先打倒一个就是我们之中最强的吧！

（战斗之后）

黑暗：轻而易举。

黑暗：除了他们之外，其他道馆馆主要小心。下次不要再被他们妨碍了……

黑暗：凯切斯大人还在等我们呢。那只精灵，一定要弄到手。

（黑暗三人组消失）

波多：什么，这是什么啊！开玩笑呢吧！

丹特：这，完全是压倒性的失败。

科恩：不得不承认：三叶市道馆馆主果然要三人在一起才能独当一面啊。

丹特：是啊。波多、科恩，我想了下，只要我们三人还凑在一起，就不会有什么改观。

波多：竟然被你抢先说了呢。

科恩：科恩显然也是这么认为。



丹特：是那样啊。我们辞去道馆馆主之位，好好地去修炼吧。直到我们三人中有一个受到大家的认可。

波多：毕竟我们是三胞胎呢，想法都是一样的。等我们三人变得强大了，再三人一起去当上馆主就好了嘛！

科恩：那么代替馆主的是……

（回忆之后）

波多：现在已经不需要三色徽章了。不！总有一日，我会让三色徽章再次闪耀的！）





《口袋妖怪 黑·白》中的第一道馆的馆主三兄弟的职业是餐厅的服务生，作为游戏中的第一个道馆，在这个道馆取胜难度并不大，只要在梦之迹地找那位NPC姐姐获得属性相克的猴子精灵稍加培养或者直接靠初始精灵的等级压制都可轻松取胜。当玩家初始精灵选择小球獭并战胜丹特后，从丹特的话语中我们了解到三叶市的道馆三兄弟在伊宿地区还是新人道馆训练家，其他的道馆要比这里强上许多。无论是对话还是游戏里的实际等级我们不难确认三叶道馆可能就是伊宿地区的最弱道馆，看来这座道馆在游戏里的意义似乎更多的是教新人玩家属性相克的重要性。

自从玩家顺利挑战完第一道馆，馆主三兄弟再没有参与任何剧情的发展。在一周目剧情的末端位于N之城，当主角遇到困难的时候，8个馆主（三叶市的道馆馆主三兄弟不在，双龙市的道馆馆主爱丽丝和沙迦同时出阵）与7贤人展开了一场轰轰烈烈的战斗，之后主角在N之城遇见了黑暗三人组。一周目通关后，主角在自家楼下与铃的对话中得知，由于铃的马虎未能及时通知到三叶市的馆主三兄弟，导致他们未能赶上N之城一战。但是由于三叶道馆三兄弟与黑暗三人组在当时的游戏里始终没有同时出现，并且黑暗三人组与其他道馆馆主同时出现在N之城，让不少YY爱好者猜测三叶道馆三兄弟就是黑暗三人组。

然而《口袋妖怪 黑2·白2》中的回忆剧情却否定了这一大胆猜想。就在N之城大战的一年后，等离子团暂时覆灭，三兄弟感到由于自己的实力不济并且由于当时没有参与N之城一战而感到迷茫时，凯切斯的忠仆黑暗三人组突然出现在了道馆里。黑暗三人组仅仅是以消磨时间的心态就压倒性地打败了道馆三兄弟，并且还认为这战斗根本是轻而易举，无疑是对三兄弟的原本迷茫的情绪造成了致命的打击。由于这一战的完败反而使三兄弟决定要放弃道馆馆主的职位，并进行修炼直到被人们认可，这对于本身实力孱弱的道馆三兄弟来说未尝不是件好事。但是配合当时的背景音乐，笔者认为这段回忆剧情是所有回忆剧情中最心酸的一段。波多在回忆之后曾发誓：“总有一日，我会让三色徽章再次闪耀的！”我们也预祝他们早日成功。

虽然剧情中表示三叶道馆馆主已辞职，但是在《口袋妖怪 黑2·白2》中相比于原有的雪华道馆和七宝道馆，却能与三兄弟之一进行的双打对战，也算是对他们的小小补偿吧。

それぞれの ホネと ユメ（各自的骨头与梦想）



雅洛安： 啊！骨头是会说话的！

雅洛安： 啊，阿提！怎么了，又在纠结吗？

阿提： 嗯……说起骨头……

雅洛安： 骨头？博物馆当然有骨头啊。怎么了？难道是这次创意的原型？

阿提： 是这样吗？可能也不是这样呢……虫精灵的外壳很硬……就是所谓的外骨骼吧？说是骨头似乎有点….不如说我也不

是很清楚呢

雅洛安：于是，你说来这里话就有可能了解关于骨头的什么事，对吧，好好的看看吧。不明白的让我老公来说明一下。

阿提：唔……先说说对大姐来说，骨头是什么呢？

雅洛安：在我小的时候，老爸常会带骨头回来，我的童心完全被在矿山挖掘石头挖出的骨头的魅力给吸引了。骨头生前的时



候是什么样的？为什么骨头会长成这样？

阿提：啊，稍微理解了点。虫精灵的腿也是出于功能角度的设计。

？？？：嗷嗷！你们都在呢！

（亚坤走来）

阿提：怎么了？

亚坤：在螺旋山发现了化石。我想让你们看看，顺便能不能能存在这里。

阿提：对亚坤来说，骨头是什么样的东西呢？

亚坤：嗯？说起来，怎么说呢，不管是谁，死了之后都是一堆骨头。死了之后还能变成值钱的东西，多么厉害啊！

雅洛安：好像又在闲扯了呢，不过确实符合你的性格。阿提有阿提自己对骨头的理解，你就不要随口乱讲了。让我看看是什么样的骨头。

亚坤：嗷嗷！就是这个！怎样？当做资料或者卖出去，哪个更有价值？

雅洛安：这块化石……资料价值不高，应该也不值钱，往好了说只是块普通的骨头了，不过我倒是对上面的土感兴趣……

阿提：什么意思？

雅洛安：嗯，有点微妙，和螺旋山上的土好像不一样。

亚坤：是啊！我的螺旋山还在沉睡着无限的可能呢。好，挖他个底朝天！我的亚坤之路！阿提！这普通的化石就请赏给你了！看着它好好思考骨头吧！

阿提：谢谢，用自己的角度看待骨头才对吗？

雅洛安：不是挺好吗？你、我和亚坤，每个人对骨头的看法都不同，如果完全相同反而会让人不舒服吧？不过这化石可怜……在沉睡中也会被议论呢。



阿提：我打算要以这化石为原型来创作，谢谢了。下次见，大姐。

（回忆之后）

雅洛安：也许你不太介意，不过人与人之间产生意见分歧是很正常的，不要事事争执，反而应该感到快乐，想想对方为什么会这么想。



这段回忆剧情主要说的是阿提、雅洛安、亚坤三个馆主之间的言语调侃。

这三个馆主虽然都不是岩石系的道馆馆主，但是都和石头有千丝万缕的联系。七宝市的最具有代表性建筑无疑是七宝市博物馆，在这博物馆里有世界各地的珍贵宝物：有古代人类祭祀时所戴的面具和刻有尚未解读的文字的石板，附着了宇宙病毒的陨石，有爱骨精灵作为武器持有的骨头，还有“被坚硬盔甲包裹住的精灵”的化石、在“世界中来回飞行的精灵”的骨骼标本。入口接待处还可以复活化石。联想到关东地区尼比市的博物馆、卡那兹市的得文制造股份有限公司以及新奥地区的钢铁市的钢铁炭坑博物馆都有类似的职能，并且这些城市都拥有岩石道馆，而且七宝市的雅洛安自小就热衷于石头，对父亲带回来的石头有浓厚的兴趣，却不是岩石系道馆馆主让人有点想不通。

飞云市的虫道馆馆主阿提的故乡也是七宝市，或许与雅洛安是老乡，难怪在对话中称之为“大姐”。不仅如此，在《口袋妖怪 黑·白》中当等离子团盗取快龙头骨的事件后，阿提率先主动帮助雅洛安与主角一起在矢车森林追击等离子团，在阿提缺乏艺术创作灵感的时候，常去七宝市博物馆向雅洛安大姐寻求灵感。飞云市被称为摩天大楼高耸入云的大都市，在这喧闹的大都市不乏阿提自己的艺术馆。在《口袋妖怪 黑·白》中的飞云道馆里挂有不少画，估计就是出自阿提之手；而《口袋妖怪 黑2·白2》的道馆却是单纯素色的虫茧，不过阿提所在的最高房间却是一片色彩斑斓。回忆中的阿提决定要用这次的化石为原型来进行创作，难道这一个个虫茧是受了化石的灵感启发所作？



而“地底之王”亚坤作为螺旋山的拥有者，在游戏中与石头最大的渊源可能就是在螺旋山内时不时从土中得到的各个石头和某个NPC通关后每天一赠给主角的化石。回忆中的亚坤拿一块化石向雅洛安求鉴定，雅洛安说这只是普通的化石，这也印证了游戏中我们得到的无非就是那些新旧精灵的化石。然而雅洛安对化石上的土更感兴趣，于是亚坤开始挖掘《口袋妖怪 黑2·白2》的新地点——亚坤通路。亚坤通路在地底四通发达，连接着帆巴市、螺旋山和风吹洞穴。要说所谓的“沉睡着的可能性”，对玩家而言最直接的可能性就是可以捕捉芳缘以及新奥地区的神兽雷吉洛克、雷吉阿伊斯、雷吉斯提尔和雷吉基加斯。

もとめる ココロ（渴望的心）



郎布： 老师！我来了！

阿迪克： 很精神嘛！

郎布： 哦哦，听说了！你又要去演出啦！

哈切克： 唔！由于等离子团作怪，世间似乎变得有些躁动呢，就连和自己的精灵面对面……都感觉困扰了。当然想想如何和相处是一件好事。

阿迪克： 靠自己去找答案吧。话说回来，

这的确是相当困难的。

哈切克：是啊。我要用我的电影来展现我们与精灵之间的羁绊，让大家安心……我是这么想的。

郎布：哦哦！原来如此。光在道馆里和挑战者说是无法传播出去的！但是没关系吗？拍摄时受伤……

阿迪克：郎布哟，这是哈切克决定的事，担心有时候会毁灭他人的可能性的。

哈切克：没关系，我毫无迷惘。而且郎布君的心意让我很开心。当时我太年轻了，坚信自己能完成任何动作，坚持认为挑战那些没必要的危险动作才是自己存在的价值。

郎布：我能理解这种心情。只是为了追求变强，但是忘了为什么要追求，变得只是要追求胜利这一结果……

阿迪克：那么，我也做出个决定！我要辞去冠军之位！我们一定要重新找出与精灵在一起的意义。但世俗依旧动荡不安，我要让大家看到新的希望。

郎布：既然是老师决定的，我们也没意见，而且就算反对也没用吧？

阿迪克：比起刚入我门下的时候成熟了不少啊。难道是？成为了四天王长大了的缘故吗？



郎布：自己变强，精灵也会变强……精灵曾告诉我这个不一定就是正确答案。好了，做我的对手来一场超级格斗吧。

哈切克：那么我自就当个见证者好了……

阿迪克：真是帮了大忙了，我要成为新的冠军必须越过的墙壁。用最好的状态进行精灵对战。

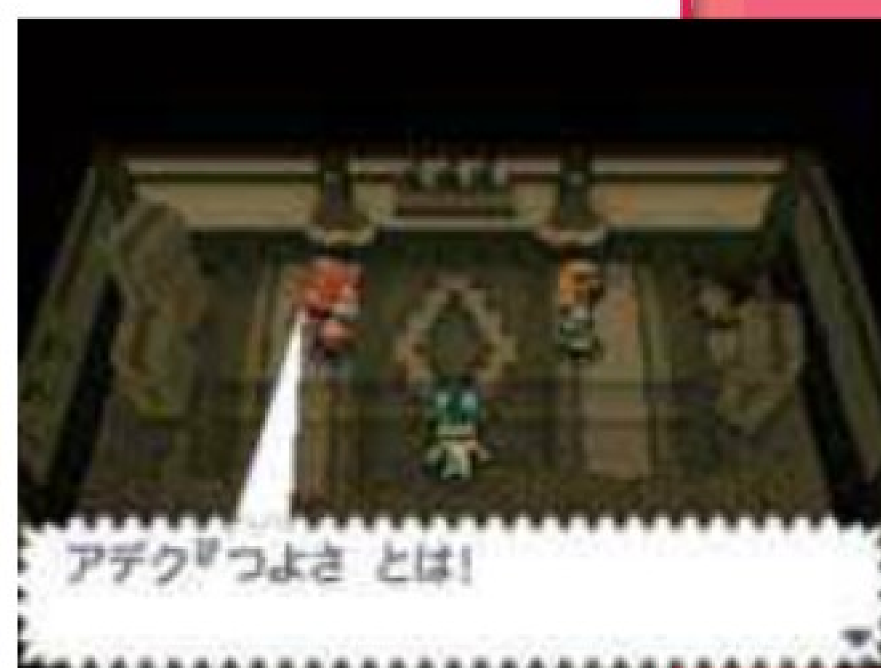
阿迪克：所谓的强大！

郎布：所谓的精灵！

（回忆之后）

阿迪克：大家的心意，真的很难得。





这是作为冠军阿迪克门下的两名徒弟哈切克、郎布与师傅之间的对话。

在《口袋妖怪 黑·白》的游戏中，我们就已经知道哈切克曾受冠军阿迪克的引导走向道馆馆主之位，之前曾因为拍摄电影而受伤。在《口袋妖怪 黑2·白2》正式发售之前，预告片中更加强调了哈切克是电影特技演员这一点，招牌精灵冰须熊常和哈切克一起进行修炼。在游戏中，哈切克仅仅靠气息就能找出隐藏的黑暗三人组，这显然与哈切克平时为了电影动作做出的训练师分不开的。当玩家在《口袋妖怪 黑2·白2》中打完立涌市的毒系道馆之后就被强行带到口袋坞去与哈切克进行了一次亲密合作。回忆剧情的内容像是在为哈切克为何要成为电影演员做出解释——哈切克的本意是希望通过拍电影，与精灵一起追求动作的极致来传达人类与精灵的羁绊。哈切克在口袋坞的电影中有活跃的表现，既能扮演在游乐园作恶的反派角色，也能扮演维护正义的金属刑警。



而郎布作为玩家最早接触的四天王之一，在电气石洞窟的门口就与玩家有过相遇，在初次挑战郎布的时候，从与之的对话中得知，郎布为了锻炼自己曾在世界各地旅行，直到有一天认识了老师阿迪克，受了阿迪克的开导之后才了解到内心的强大才是真正的强大，通过一步步的努力成为了现在的四天王之一。

冠军阿迪克是惟一一个在正式挑战之前就已透露身分的冠军，曾因为自己的精灵病故而在伊宿地区旅行，先后开导过切林和郎布。遗憾的是，在赌上信念的战斗中却输给了N的强大的龙系传说精灵。在回忆剧情中他表示为了寻找与精灵共存的意义而辞去冠军之位，并且还要成为新冠军必须越过的墙壁。历代年龄最长的冠军还能有如此的气魄和进取之心令人敬佩。不过在游戏里从《口袋妖怪 黑·白》到《口袋妖怪 黑2·白2》阿迪克的精灵平均等级不仅没增高反而降低了，显然要比新冠军爱丽丝的精灵平均等级低上一截，不知道是不是为了让新人冠军更容易越过这道墙壁。能有当格斗系天王和电影特技演员的师傅的资本，冠军阿迪克说不定也是一位强悍的格斗健将呢。

あれたな ひかり（新的光辉）

沙迦： 突然想起了爱丽丝的事。是的，关于冠军爱丽丝的事……

爱丽丝： 好啊！戟牙龙 谢谢！多亏你，赢了！



沙迦： 不愧是爱丽丝。

爱丽丝： 爷爷要和我说什么？

沙迦： 唔，回忆起起以前了。我为了寻找继承人在世界旅行，有一个遥远的龙之故乡……在那和爱丽丝你相遇了。

爱丽丝： 嗯！我是最强的！

沙迦： 嗯，让我吃惊哟，和精灵心心相通，在战斗中快乐的样子，光看着就忍不住高兴。于是就决定由你作我的继承人了，对手虽然也会输给你，但还是享受着战斗。

爱丽丝： 嗯！能来伊宿真是太好了！这里有各种各样的人，各种各样的精灵！在龙之故乡和精灵一起生活，是再正常不过的事了，但是伊宿地区竟然有不一样想法的人，真令人吃惊！



沙迦： 我倒是对你的想法感到新鲜，然后让你离开龙之故乡开拓视野，成为冠军……我遵守这个约定，把你培养为成为训练师和道馆馆主时。阿迪克就来直接下达使命了。

爱丽丝： 阿迪克爷爷一直都是笑脸啊。

沙迦： 与N一战输了之后，他又去修行，并拜托我们帮他特训。他逼人的气势将会

成为新冠军的你的墙壁。为此他竟然能够把自己逼到那种地步呢。

爱丽丝： 阿迪克先生是真的强啊！在我的心稍微有点动摇的时候，在爱丽丝的精灵遇到危机的时候，他还夸奖我的眼神很不错。因此我虽然赢了，但实力还是远远不够啊。

沙迦： 不要忘记这份心情。那么换个话题吧，阿迪克在来双龙市的时候，送给了我这套衣服。作为冠军的你，稍微打扮一下会更好。

爱丽丝： 这套新衣服？那我立刻穿上！

爱丽丝： 哇！厉害，太炫了！

沙迦： 最珍贵的是爱丽丝作为冠军的心。在我们小的时候，没有精灵球，也没法好好地面对精灵，有些糟糕的训练师管不住不愿跟自己训练的精灵……

爱丽丝： 爷爷一定没问题吧！我知道的嘛，爷爷的戟牙龙最喜欢爷爷了！我呢，决定了哦！要成为称职的冠军！

沙迦： 在新奥的神话传说里，精灵的出现是向我们表示感谢！在很久很久以前精灵和人类肯定有过互相帮助、让世界变得美妙的经历。这份回忆印在了所有精灵的心中！

爱丽丝： 所以我还要让精灵和人们更加好好相处，要作为冠军让大家知道这一点！

沙迦： 嗯！是爱丽丝的话就能做到。

（回忆之后）

沙迦： 她会成为怎样的冠军呢？





爱丽丝与龙系道馆沙迦的对话向我们说明了爱丽丝当冠军的原委。在《口袋妖怪 白》中，爱丽丝是双龙市龙系道馆的馆主，被称为“能理解龙之心的少女”。在《口袋妖怪 黑·白》游戏中虽然没有关于其身分的详细介绍，但却有深入的刻画，作为年轻的道馆馆主，在玩家第一次进入飞云市爱丽丝就参与了对抗等离子团，在双龙市竭尽所能地告诉主角伊宿地区的建国传说，在N之城与众馆主一同对抗七贤人，是一位可爱又极具正义感的少女。

经历了两年的变迁，爱丽丝已经长大了，不仅仅是身高猛增，造型变得更加狂野，就连前作对话框中纯粹的假名语言也变得有了汉字了。回忆剧情中交代了爱丽丝的身世，原本出生于龙之故乡的她，由于在战斗中的身姿与眼神感动了双龙市的龙道馆馆主沙迦，而带她来到伊宿地区继续修炼。这与动画中的爱丽丝的故乡也是龙之里相吻合。不过，与动画不同的是，游戏中的爱丽丝早已有一只强大的戟牙龙作为自己的压轴精灵了。

爱丽丝自身优秀的资质受到了冠军阿迪克的赏识，对话中我们得知在沙迦收到阿迪克指导与训练爱丽丝的使命，把她从龙之故乡带到伊宿地区，成为训练师后来晋升为道馆馆主，在爱丽丝与她的龙精灵的共同努力下已经让沙迦觉得可以让她成为新的冠军，无疑是想向玩家证明年轻一

代那如同雨后春笋般成长的潜力。同时我们也了解到爱丽丝作为冠军穿的那套行头是阿迪克送的，难道伊宿地区的冠军都流行穿宽大袖子的服装款式？最后在《口袋妖怪》的游戏中升职的案例还有不少，例如初代的毒系道馆阿桔从道馆馆主在《金·银》时代晋升为四天王之一，其女儿阿杏也在《金·银》中接替了父亲的职业成为道馆馆主；《口袋妖怪 黑·白》中与主角一同出发的副主角切林经过努力成为普通系道馆馆主等等。

在这段回忆剧情中还有几个细节值得注意，沙迦说在他小的时候还没有精灵球，这也变相说明了精灵球的历史在游戏世界里的存在时间很短，笔者估计最多不超过60年。年轻的爱丽丝也对新奥神话有些了解，不过说起新奥神话，最让玩家们印象深刻的还是水脉市图书馆三楼的那些“人类与精灵通婚”之类的怪谈。

ついきゅう ハイセンス！（追求更高的品味）



芙萝：啊啦，怎么了？对了！和你说一件秘密的事吧！

嘉米蕾：芙萝酱，想拜托你件事。

芙萝：什么呢？

嘉米蕾：改变形象！我想请芙萝酱稍微帮我看看。

芙萝：风格？

嘉米蕾：是……我作为模特，把大家的向往变成现实。但是呢，我没有把自己想做的事憋在心里。毕竟，作为模特，比起痛苦，更多的是快乐呢。



嘉米蕾：啊，辛苦是辛苦，因为大家都只通过外表来评论我。比如我很冷漠、从不会说笑话之类的。

芙萝：……

嘉米蕾：于是我一直在想，关于高品位的笑话。怎么说呢，看上去无懈可击……然后自己来打破这个形象。为了亲近观众，用笑话来让自己有吐槽点！

芙萝：嗯……嗯。

嘉米蕾：那么听好了，这个，钢齿轮不可思议啊，鬼棺亡灵是什么属性的？在这样的一个地方就是亚坤（以上都是日语谐音笑话）！

芙萝：嘉米蕾酱，这不是笑话，是冷笑话吧？

嘉米蕾：让人以为是笑话的冷笑话，会更让人觉得我不是那么无懈可击吧！

芙萝：唔……高兴国有了，稍微有点……让人感觉难以理解呢。

嘉米蕾：是吗？那么就直接看看时装吧。

芙萝：嗯。嘉米蕾酱，和我进行精灵对战可以吗？

嘉米蕾：了



解！心情爽快！逗你玩。（也是日语冷笑话。）

芙萝：嘉米蕾酱……

（回忆之后）

芙萝：这件事千万不要和嘉米蕾酱说啊。

这是伊宿地区人气最高的两位女性道馆馆主的对话。对话中她们互相称对方为**カミツレちゃん**（嘉米蕾酱）和**フウロちゃん**（芙萝酱）足以看出她们的关系十分亲密。

在回忆剧情之外，嘉米蕾是一位言语相对不多的女性角色。平时嘉米蕾没有任何玩笑性的语言，在《口袋妖怪 黑·白》中凭其优秀的口才说服了企图带铃回去的铃的父亲，让铃得以继续旅行。在《口袋妖怪 黑2·白2》的宣传动画中有一句经典台词："我心爱的精灵和你心爱的精灵，到底哪边的光彩才是真的呢？"作为一个备受关注的模特，万众瞩目的对象，嘉米蕾就连平时的说话语言似乎也受到约束，为的是体现出模特酷酷的一面。当一个焦点模特是辛苦的，当嘉米蕾与好友芙萝单独在一起时似乎才能将内心的话匣子打开，展现出与平时言语受束缚完全相反的一面。这段回忆剧情是主角来到风吹市与芙萝对话的回忆内容，但是在回忆内容里却是平时冷酷的嘉米蕾变得健谈，而平时活泼的芙萝变的相对寡言了。对话中嘉米蕾表示打算用冷笑话来让自己不那么冷酷，但是在《口袋妖怪 黑2·白2》中，嘉米蕾除了全身上下换了一套崭新装束外，我们并未在其对话中发现任何冷笑话的成分。最后芙萝把这段秘密的谈话主动告诉了主角，从这点我们也能看出芙萝具有众多女性略八卦的共性，似乎不擅长保守秘密……

しる と くる（白与黑）





内心要碎掉了呢。

部下2：N大人到底去哪了呢……接下来找找N之城的精灵吧？我们应该保护它们。

（等离子团两个部下离开，N出现）

N：我在这里呢。虽然我暗示了信任我的大家该怎么做……但他们似乎很明白，为了精灵该做什么呢。比起那些，我真正应该做的是……把精灵的心声传播出去……

N：传说的龙精灵是知道的，它们活了很久，也了解许多关于人类的事。比如不管是现在，还是未来，人类都要和精灵一起走下去。在这样的循环中，人类的行为对精灵产生了巨大的影响。所以，为了拯救开创精灵和人类未来的东西，我们要追求真相，守护精灵和人类共同开创的未来。

N：白与黑……没必要把精灵和人类看成完全对立的两面！各自的生命……这样思考的话就行了，常态下的世界被分解，然

部下1：听到了吗？
部下2：什么？



部下1：我遇见了以前的伙伴。
部下2：啊啊！还在等离子团的那货？
部下1：他又让我回等离子团去。
部下2：真的假的？即便是现在还有很多人留在等离子团。凯切斯大人……不，凯切斯厉害，总觉得一听就觉得厉害啊，“厉害切斯”什么的。
部下1：什、什么话！你知道他对N大人做的事为什么还会这么说？
部下2：确实，那太不要脸了。即使你改邪归正，世人对你还是很冷漠，就像被弗里基奥包围一样。
部下1：是啊，不管怎样……我们毕竟是等离子团啊。
部下2：我们还有远走他乡这条路可以走，哪里都有像等离子团这样的组织，说不定还对经验丰富的我们有优待呢！
部下1：笨蛋笨蛋笨蛋笨蛋！再加一个笨蛋！说得好听点就是糊涂蛋！
部下2：疼疼疼疼疼疼……
部下1：我们做的事，不是应该为了精灵吗？
部下2：说实话，真对不起啊。不过精灵真受罪啊，被关在精灵球里……说不定就注定这样一生了，它们真的会喜欢训练师吗？
部下1：呐！N大人一直在考虑精灵的感受啊，聆听他们说的话……想象一下都觉得后那些被分解的组后将会融合诞生出新的可能。这样的话就能看见新的景色，而之前无形的东西才会显形。根据这些算式组合，世界将变得比精心制作出来的世界更加和平！我能够听见，精灵球里，精灵们对训练师们那五彩缤纷的思念。
N：更重要的是精灵们与那些珍视它们的人所邂逅的喜悦！我要出发了！为了精灵，为了训练师，为了所有的生命……以及，为了那些拯救了我的朋友！



早在《口袋妖怪 黑2·白2》游戏的初期，我们就得知等离子团发生了分裂，有追随为了解放精灵的N的正派，穿着白色的制服；也有跟随凯切斯企图征服世界的反派，穿着黑色制服。这段回忆剧情中的两名等离子团员穿着白色制服，并且通过对话我们可以确认他们是追随N的正派。这两名团员受到等离子其他团员的撺弄，虽然其中一个团员意志有点动摇，但最终却依然坚守站在N这一边，可以看出他们对N的忠心。或许是N对精灵的爱护感动了他们，言语中我们可以看出这两名团员善良的一面。

当两名等离子团员出去之后，便是N的独白时间。N的高谈阔论总结起来可以理解为聆听精灵的心声、解放精灵、改变当前的世界、创造出新的理想世界。我们不知道N是如何“拯救朋友”的，不过在《口袋妖怪 黑2·白2》中主角真的被N拯

救了一次。主角在巨大洞窟受到了凯切斯操纵下的丘雷姆的技能冰封世界的攻击，在这千钧一发的时刻N戏剧性地搭乘莱希拉姆/泽克罗姆赶到，并使用技能交叉火焰/交叉闪电使主角化险为夷。

N原本被凯切斯领养，是凯切斯实现野心的一个傀儡，在《口袋妖怪 黑·白》主角先后打败N与凯切斯之后，凯切斯认为N已没有利用价值似乎与N断绝了关系。在《口袋妖怪 黑2·白2》中也有类似N的阿卡洛玛的中立派角色出现，先后与主角战斗了几次并给了主角通关路上的必要道具。如果说N的主旨是解放精灵，那么阿卡洛玛的主旨就是激发精灵内在的潜力，不过阿卡洛玛并不具有倾听精灵心声的能力。在游戏中N出场的频率显然没有阿卡洛玛高，但是阿卡洛玛的存在感和人气却是远远不如N的。

されば あいすべき スター（再见了，亲爱的明星）

※注：前作存档的主角名本文默认称之为ホワイト（白）

NPC：唔！果然你有种和过去震撼音乐会的那个超级明星很像的光环啊！

NPC：这是我的礼物！这里全是昔日超级明星**ホワイト**用过的相同的东西。

（继承了饰品之后）

NPC：哦！你！这副模样是……

NPC：说起来，**ホワイト**是犯糊涂还是有目的，丢下饰品盒就走了。

NPC：其他人都没有那种天赋，能创作出这样了不起的搭配……

NPC：打开饰品盒，各种各样在音乐会上给精灵装饰的饰品。



NPC：好！那么立即开始打扮吧！

NPC：头上戴丝织礼貌有优雅的感觉！

NPC：**NPC**：要把可爱的蓝色发夹戴在耳



朵上吗？

NPC：四角眼镜适合戴在优雅的脸上！

NPC：沙锤，沙锤，沙锤，拿到手上的感觉很独特！

NPC：缠在腰上的茶色腰带……

NPC：盒子里的横条领带戴在身上非常酷！

NPC：完全不用担心！

NPC：**ホワイト**回来的话就还给他，不回来的话……

NPC：要是不回来的话，就需要准备一根集成未来的指挥棒，往盒子里装满同样的东西再还回去。

NPC：唔，一定要记下来……你一定能让这些饰品发挥作用的！那么，一定要来参加音乐会啊！

如果要说继承存档在游戏中的实际收益，那么总结起来有三：第一，捕捉N放生掉的精灵；第二，获得继承存档的奖章；第三，获得前作存档的饰品盒内的全部饰品。

这段回忆剧情可谓是饰品盒的交接仪式，回忆中只有NPC老头一人一边试穿着各式各样的饰品一边在自言自语。《黑·白》和《黑2·白2》的音乐会似乎是前作选美大赛的退化版，表演形式不像前作那么复杂，用不上精灵的任何技能和各项选美值，仅仅是通过根据比赛类型的不同选择相应得高分的饰品，并在适当的时候使用饰品就能得高分。不过作为改变训练师卡片颜色的必要条件，收集齐这些饰品还是非常折磨人的一件事。如果先前的存档已经收集齐全部的饰品，那么通过这段回忆继承饰品后就能直接改变训练师卡片的颜色，不用再向前作那样一个一个收集了。

回忆中的NPC老头说前作主角离开但是却留下了饰品盒。那么我们该怎么理解这个“离开”呢？《金·银》中玩家可以在白银山顶的再战小智，小智很好地保持了历代主角都是哑巴的优良特征；但是在《口袋妖怪 黑2·白2》我们却完全没办法与2年前的主角再次相遇。对于《黑·白》的主角，在《黑2·白2》中的描述较少。来到鹿子镇进入先前主角的家，主角母亲的话是：“欢迎回来。找到了你的朋友了吗？……那个叫N的。啊，对不起，认错了，你和我的孩子很像啊。”此外，前作主角的母亲、与主角一起做摩天轮的N和音乐会场的NPC老头对先前主角的描述也是“你和他/她很像啊。”

トモダチと であいと わかれ（与朋友的相遇和离别）

N： 谢谢，我的朋友。你们又可以回到原本平静的生活了。



团员： N大人，为什么要把精灵放生？

N： 把精灵关在精灵球里……我做不到！而且精灵在训练师身边的话，也会在战斗中受伤，就算是为了保护精灵、改变世界，我也不能忍受把这痛苦强加给精灵。

团员： 可是，我们自出生，就捕捉精灵并战斗啊，这是理所当然的吧。

N： 谁规定这是理所当然的？在精灵球被创造出之前并不是这样……世界之前一直被错误的规则支配着！



团员： 确，确实……那么我立刻把精灵放生。

N： 还没有，世界还没有改变，为了解放精灵，我要和伊宿地区的传说的龙精灵成为朋友，超越冠军，成为英雄！

团员： 那么我就先去下一个目的地了。

（等离子团员离开）

N：我要把人类和精灵像黑与白那样清楚地区分开！这样精灵才有会成为完全的存在体……可是，为什么？刚才放走的精灵会对与我的离别感到惋惜……



N：ホワイト！是因为那个训练师把我的心摇了吗……当初在唐草镇听了你精灵的话，才是真相吗？ホワイト才是理想的训练师吗？那个房间里有精灵们痛苦的叫声、人类与精灵的鸿沟，以及以此为生的边缘人……我要拯救他们！为此，在此之前不得不和ホワイト一决胜负！



作为回忆列表的最后一段回忆内容，无疑能给玩家带来实际的福利，N的精灵的个体值全为30并且出场有闪光效果是一大亮点。

对话发生在电气石洞窟，浪漫主义者N因为不忍心把精灵关在精灵球里把他的精灵全部放生了，并且认为世界当时正被错误的规则支配着，而N超越冠军，成为英雄正是要改变N认为这世界所谓的不公正。

从沙迦的回忆剧情中我们了解到至少在沙迦小时候那个年代是没有精灵球的，N的语言的字里行间却反对把精灵关在精灵球里，并且一直强调要给精灵完全的存在意义。N在登上旋龙塔得到了传说龙精灵的认可，并且与之为伴。从游戏中的动画我们能看出N的莱希拉姆/泽克罗姆是放在外面的，没有被关在球里。这也与N不希望把精灵关在精灵球里这一观点相呼应。

从N放生的精灵的种类和放生的地点电气石洞窟我们可以判断，N放生的只是《口袋妖怪 黑·白》中剧情主角刚好来到电气石洞窟打败N后N所使用的精灵。此外还有一只未与主角交战过的达摩狒狒，这只达摩狒狒显然是《口袋妖怪 黑·白》CG动画中N小时候所伴随的那只达摩狒狒。不过由于游戏本身的系统设定，主角在N之城与N交战以及《口袋妖怪 黑2·白2》每月一次的与N进行的天气战中，我们可以看见N的精灵依然是从精灵球里放出。

▼《口袋妖怪 黑2·白2》游戏的一周目能得到N的佐罗亚以及在观光沙漠的那只达摩狒狒，可能都是图中与N为伴的精灵。



附：第五代《口袋妖怪》同人画廊

10月我们即将迎来《口袋妖怪 X·Y》，而作为第五代的《黑·白》和《黑2·白2》，也将被很多玩家放下，在回忆剧情链接的最后，我们放上有关《黑2·白2》的一些同人图，分为日式、美式和Cosplay三大部分，一起见证一下同为口袋玩家的我们在这个时代所留下的爱。

日式风格



▲相当大气的白丘雷姆。



▲浮世绘风格的藤王蛇。



▲包子头女主角的中国风着装。



▲到了领精灵的日子了……

美式风格



▲火系主角大集合，非常火爆的图。



▲这个黑丘雷姆和很多美国模型一样，外形粗犷而细节考究。



▲传统美国卡通风格的铃与小球獭。



◀非常喜感的一张黑白线条图……

www.dooland.com

Cosplay



▲《黑·白》的女主角，感觉怎样？



▲专题中的两位人气女馆主好友。





▲《黑2·白2》男女主角……和国内COS追求唯美不同，美国更多的Cosplay完全是用来展现爱的。

◀第五代的人气角色——N，在玩GBA SP。

口袋妖怪DP物语

第7卷 第1话

追寻基拉帝纳！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译





好，去找基拉帝纳！
还能再次和老爹见面！
然后……
跟老爹对战！
基拉帝纳你在哪儿啊！
啊！
啊呀！
好痛……嗯？


啊，你是银河团的……
你是……晴太！
为啥在这里睡觉?
……
趴下！


快找！
肯定还在这附近的！
快找！
为啥要躲起来？
安静点！
晴太！
晴太！
真是的，不要乱跑啊。
哦！
小心一点，刚才银河团的人在这附近……
朱庇特……


スク…
没什么事，我就不打搅你们了……
唔……
がり
等一下！你受伤了吧！
让我看一下……
不要管我！
好了，不要在这种地方意气用事……
……
明白了……


诶……
赤木行踪不明?
赤木大人在殿元山的事件后，就从我们面前消失了……
没有赤木大人的银河团毫无意义，我为了寻找赤木大人也脱离了银河团……
不过也因此被作为叛逃者被那群家伙追杀……
玛兹跟我一样也在找，到底到哪里去了……
赤木大叔不见了啊……
难道说……


大叔是不是跑去钓鱼了？
因为有暴鲤龙……
大丰收！
啪嗒
啪嗒
怎么可能！
口才不错，应该是电视节目主持人才对……
下一条新闻是……
赤木
给我适可而止！
开玩笑啦……
抓狂！
不对，那种发型肯定是加入乐队了。
噢，银河团～
越来越不可能了！
那个，开玩笑啦！
大嘴气
那，现在是布鲁托在控制银河团？
啊，就是那家伙。


那个『萝卜头』是什么啊？
好像很好吃
是布鲁托！
不对！
银河团的干部！
因为头脑不错，在银河团里担任作战参谋。
是个会毫不留情发出指令的人……
赤木消失后，布鲁托就成为了银河团的新领导人……
代替了赤木呢……
不对！


那家伙怎么可能是代替赤木大人！
那家伙只是个耍小聪明的恶棍！
朱庇特。
找到了！


算了，你们快滚吧！
这是我的战斗。
跟你们没有关系！
叛逃者在乞求敌人的帮助吗。
真是不知廉耻！
你们这些杂兵……
唔……
你这可悲的家伙！
马上就给你好看！


你这……
！


你们这群家伙以多欺少很过分诶！
住手，晴太，我才不要你们的帮……
不，不干！
那群家伙以多欺少，而且……
你在殿元山不也帮过我吗！
…………
上吧，电狮王！
ダッ


放电！


啊！因为放电的缘故，
处于麻痹状态了！
该我们了！
火焰驱动！
突击之鸟！




唔……
收到了布鲁托大人的命令，赶紧撤退！
再见
转身
就在这里分别吧。
我还要继续去找赤木大人。
对不起……
……谢谢。
哦！
光美……告诉你那家伙的目的。


那家伙……
布鲁托想要的是……
传说的口袋妖怪……
基拉帝纳。
又是基拉帝纳……


听得到吗，赤木哟。
在牢房里的心情怎么样啊?
布鲁托!


呵 呵 呵……状态不错嘛，赤木……
那么就在那边好好看着吧。优秀的我将向你展示。
这个世界的走向。
一切尽在炽热火山！

神奇宝贝特别篇

三十九卷简介（下）

文/Horuakuti　编/乌冬

前情提要

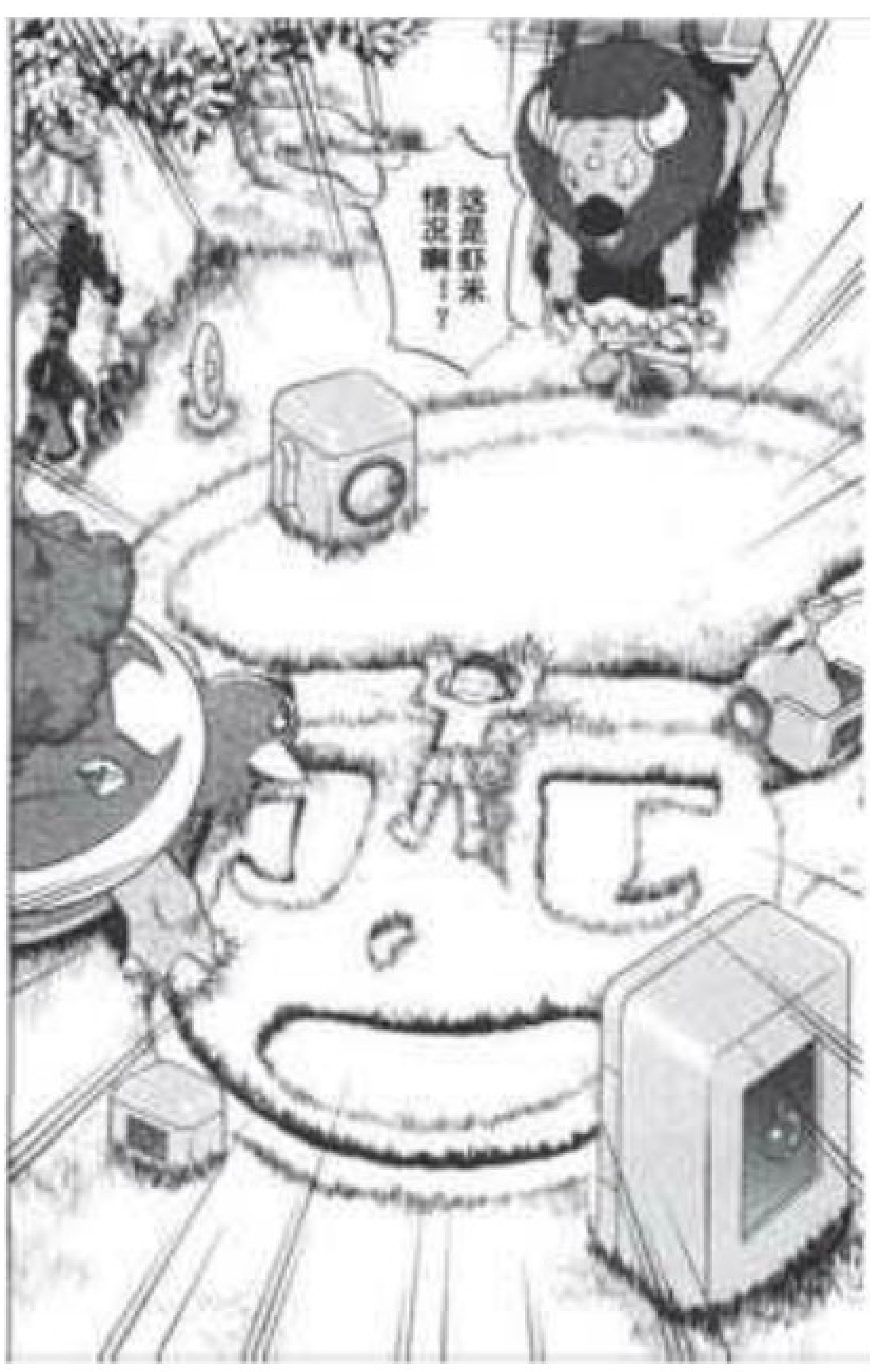
为了增强自己的实力，普拉蒂娜开始了对战斗舞台的挑战，在经过一系列艰难的战斗之后，终于击败了首脑凯特获得了第四枚贴纸。将这一切都看在眼里的战斗塔首脑枇榔决定集结所有人之力来帮助普拉蒂娜。

本辑概要

在205路上，新奥理事为戴亚他们的组合起了个奇怪的名字，并询问戴亚他们为什么拉上脚印博士一起旅行。戴亚告诉理事，因为自从枪之柱事件告一段落后，圣柱王就再也不愿从精灵球中出来。只有脚印博士才能读懂它，所以便主动邀请脚印博士加入。理事也告诉他们，自己在了解到布鲁特笔记中记载的内容之后，萌生出了想要保护他们的想法。

受山梨博士所托，帕尔和戴亚来到了白岱市的森林洋馆调查电鬼，根据布鲁特的笔记记载，电鬼只有在晚上八点之后才会出现。夜晚的洋馆阴森恐怖，并且里面充斥着鬼系精灵。两人战战兢兢地来到了之前遇到过电鬼的那间房间，上一次电鬼就是躲进了这间房间里的电视之中。没想到这次电鬼并有藏身在电视里，而是从他们身后突然出现，吓了帕尔和戴亚一跳。帕尔和戴亚不由分说对着电鬼一顿穷追猛打，电鬼凭借它的特性和属性，从容地逃离了洋馆。

在洋馆外面的地上，戴亚捡到了一把钥匙。他们一路追赶，来到了白岱市的银河大厦。虽然这里已经被重建了，不过出于谨慎，帕尔和戴亚在进入过程中还是显得小心翼翼。两人跟随着电鬼来到了一间上锁的房间，戴亚拿出刚才捡到的钥匙尝试了下，居然打开了房门。房间里面摆着五件电器，在帕尔和戴亚还没明白过来这是怎么一回事的时候，电鬼钻进了其中一件家电，对着两人使出了不属于它属性的技能。紧接着，它又进入了其他几件电器，弄得两人晕头转向。在看了笔记之后两人才知道，电鬼是可以变换形态的，电鬼通过进入电器从而获得新的属性和技能。为



了化解危机，帕尔想到洋馆之中的那台电视是不是可以用来封印住电鬼。于是他让戴亚坚持一会儿，自己则返回洋馆抗来了那台电视。

当帕尔回到白岱市，令他吃惊的是电鬼在草地上弄出了个戴亚的脸。原来之前电鬼对着两人不断变换形态使用技能，只是想向两人展示下自己的能力。如今，它和戴亚已成为了好朋友，并表示愿意跟着他们一起旅行。

镜头切换到另一边，一个女子带着某人的书信来到某个湖边，而湖的另一侧似乎就是通往反转世界的入口。此时的反转世界里，普拉蒂娜的两个保镖还在不断地寻找逃出这个被鬼龙基拉帝纳控制着的世界的方法。没想到他们看到的竟是基拉帝纳在这个世界里撕开一个洞，并进入白岱市并破坏了以帕鲁基亚和迪亚路卡为模型的两座雕像。

剧情评析

特别篇第三十九卷到此为止，卷尾普拉蒂娜的两位保镖现身在反转世界里。而反转世界的王者基拉帝纳再次突入新奥地区，企图在这个世界再度称王。新奥地区再次陷入前所未有的危机之中，到底剧情会如何进行下去呢？

笔者以为，其实基拉帝纳一直都在它的反转世界中窥觑着新奥。只是之前新奥地区一直都在帕鲁基亚和迪亚路卡保护之下，没有给它任何机会侵入。但在枪之柱事件发生之后，基拉帝纳将被赤木控制的帕鲁基亚和迪亚路卡抓入了它的世界。如今，再也没有什么可以阻挡它，于是它便来到了白岱市，而且第一件做的事情就是毁掉了白岱市为了纪念帕鲁基亚和迪亚路卡建造的两座雕像。可见基拉帝纳对帕鲁基亚和迪亚路卡的恨意有多深。

说来也巧，戴亚和帕尔两人现在就在白岱市。笔者觉得他俩很有可能会直接碰到基拉帝纳，并且和它发生一场激战。鉴于之前枪之柱上的表现，圣柱王仅仅只能跟帕鲁基亚和迪亚路卡打成平手，基拉帝纳很可能要更胜一筹。但是圣柱王加电鬼的组合和基拉帝纳打起来，到底鹿死谁手就不好说了。

在某个湖边现身的神秘女孩手里拿着某人的书信，经过笔者的细心辨识，断定这封书信是大木博士所写。莫非是大木博士发现了在这个湖的另一边存在着连接反转世界的通道，所以派这位女孩子前来探路？这种可能性很高，不过笔者不理解的是既然是这样，大木博士为何不把这些信息跟新奥这边的人沟通一下。要是这里真是连接两个世界的通道，那普拉蒂娜的两个被困在反转世界里的保镖就有获救的希望了。



与此同时，在反转世界中的两人在不断地寻找出路。这次，他们似乎看到了些许的希望。鬼龙在它的世界里扒开了一个通往另一侧的洞，两人或许可以利用这个洞逃出反转世界。说不准，还能救出被困的帕鲁基亚和迪亚路卡呢。

这次的特别篇简介就到这里了，欲知后事如何请大家继续关注特别篇简介。

全彩口袋妖怪四格漫画


我的生日啊！
啊～啊～
都没有一个人送我礼物啊……
自认为声音很小
真是令人伤心啊……
ポロ…
ポロ
好想要朋友啊……
好想要生日礼物啊……
大清早……
请不要每天晚上都鬼哭狼嚎的……
哇


嘿，那边的女孩。
打扮得很时髦啊！
跟我一起组队成为明星怎么样？
我把最擅长的舞步也教给你。
跳动
跳动
我对演艺界没兴趣！
啊，等一下！
给我把舞蹈看完啊！
原来是想秀舞步啊……


扭到脚了……
好痛……
没关系吧？
背我！
诶，你很重哎……
卡拉卡拉，交给你了！
我也不想背啊……
作为朋友你们就不能想想办法吗！
嘿哟
嘿哟
晃悠……
总觉得……
台风来啦！
快被吹起来啦！
我是吉拉齐
什么愿望都能实现哟！
ピカーッ
喔……
我想吃拉面……
好烫！
闪光
再见了。
笨蛋，应该是让台风停止啊！


强者的证明……
背上的伤痕是经过多次战斗的
?
噗……
哈哈……
总感觉这个伤痕……
诶
写的是笨蛋……
笨蛋
修改……
这样真的没问题吗？
你还有其他主意吗？
不是笨蛋
签字笔
哈哈哈哈


找来铁甲蛹了！
翻倒后起不来啦！
咔
嘭
诶！
喂，不要丢下我啊！
谢谢。
太好了、太好了……


吼吼！
这座山谁都别想夺走！
盯～～…
……
嗖
哈哈哈，没错，赶紧放弃回去吧！
不过这座山其实早就被掏空了……
咀嚼
做清洁
刷 刷


我来你家玩咯！
欢迎！
我们每天都这样一起玩……很合得来啊。
这边这边
啊哈哈
对吧，小火鸡……
要当一辈子的朋友啊……
嗯？
早上……
小火鸡到哪里去了！
哇——


ZZZZ
啊，是懒猴。
看上去好幸福的样子……
吸入
那我就不客气了……
啊……树叶从空中掉下来了，运气真好！
接住
给我做点好梦啊！
就是这种东西啊，喂……
诶
干啥！
嗒
危险！
迷唇娃跑去亲雷电球啦！
啾
女孩子的嘴唇可是非常柔软的。
呵呵呵，没关系的。
亲
对吧！
爆
炸


啊！
旋转
转圈转圈！
砰
砰
好好玩好好玩！
睁大眼睛
胖丁也要玩！
胖丁也是圆的，应该也能转吧！
下个轮到我了……
呀哈哈
旋转
砰
砰
胖丁也帮忙请求啦！
期待
你的话有点……
呀——
啪嗒……
在人家脸上做标记想要干什么！
圈绳定界……
闪光
就是说……请跟我结婚吧！
这个意思……
抖动
开什么玩笑！
擦拭



哇，对不起，饶了我吧！
嘎！
喀嚓
现在的我难道……
就这样去参加选美比赛好了。
不是跟优雅猫很像吗？
一点也不像！
好，笑一笑。
首先身体的一半前倾……
不对。
然后剩下的部分往后凹……
后凹
前凸
想象图
诶……
对、对、对！
接下来将身体凹进去……
好，完成！
咔嚓
这不是我的脸啊……


哑剧
"墙"
树！
哑剧
"门"
唔……这可受不了啊。
树！


啊，胡地在吃咖喱饭！
用两把勺子！
首先用左边的吃米饭……
昂……
然后用右边的吃咖喱！
好吃好吃
嗞嗞
头脑真好！
果然智力指数达到5000就是不一样。
是……吧？


POKEMEW
囹圄桎梏
青之救助队


作者
猫伊
审编
岚、星河



前情提要：在拉迪奥斯的帮助下，菲欧娜带着成功脱险的玛娜菲十万火急地赶回创世神殿，然而最终晚了一步，宝石海星的信号光线还是准时发出了。得知一切后，海皇牙愤怒地取消了加冕仪式和领土商谈会议，致使神海两国冲突升级。



Pokémew

除了负责照顾王子生活起居的菲奥娜、以及安排红色暴鲤龙大使接待出访团，海国还特意配备了宝石海星等精锐护卫。岂料小阿尔和海王子抛下他们私自外出，出事后神国为防止泄密又将菲奥娜和海国卫兵们困在殿内，方导致种种险象。不过菲奥娜的选择，也同样是一步险棋。



（接上）其实很难说信号光线发出后黑街会不会果断撕票，毕竟当时附近还有负责瞭望的猫景伊。但海皇牙没有再对菲奥娜严惩，仅仅是象征性地命她闭门思过，显然也是考虑到海王子平安归来这一点（毕竟菲奥娜可以化成水流，若非自愿，是无法这样简单关押的）。



关于本辑封面：这次致敬的是《星际争霸2虫群之心》，巨甲龙、钢钻鼹鼠、蝠蝎和叠翅鲨龙COS的是“泽瑞斯战役”中出现的原生四虫王（PS：个人觉得“唯我独尊”是游戏中最具魄力和新意的关卡，与四虫王的BOSS战尤其令人印象深刻）。



大家还记得《空之探险队》的“奇迹之海”中负责照顾玛娜菲的大群菲奥娜么。其实他们除却担任侍从，也有迷惑敌人的功能，同时也是无数“备份”（PS：这段设定的原型来自现实世界的海洋生物灯塔水母和红鲷鱼）。





曾经的菲奥娜，只是个内向又害羞的女孩，甚至直到今天也会偶尔流露出柔弱的神情。然而自从那位曾经照亮她生命、令她魂牵梦萦的前辈化卵之日起，她便注定不再是当年那怀着情愫的懵懂少女，而是未来王子毕生的守护者。



化卵前的记忆，玛娜菲已彻底遗忘，性格也变得截然不同，但对菲奥娜来说，只要他是当年的前辈，便足够了吧……是她，亲眼看着这年幼的孩子为了能够肩负起统领海国的重任，强迫自己适应成人世界。而她能做的，则唯有尽心默默支持……



Pokémew

高傲尊贵的龙族中竟然出现了叛徒！在座的龙神都被这铁证如山的事实深深地打击到了。若非亲眼所见，它们恐怕绝然无法相信“龙族并非团结一心牢不可破”的结论。而在自尊自信被动摇的同时，几乎每条龙心里都在盘算：这么丢脸的事，可千万不能传扬出去！



空间之神解决争端，理想之神统一意志，真实之神调查真相……神族这回倒是目标明确，动作也比之前勤快不少。只是这种循规蹈矩的安排，是否真能应对难以预料的变故？说起来，也不知三剑士上次的伤养好了没有……（*叠翅鲨龙与圣剑士战斗的相关剧情在第55、56辑）。

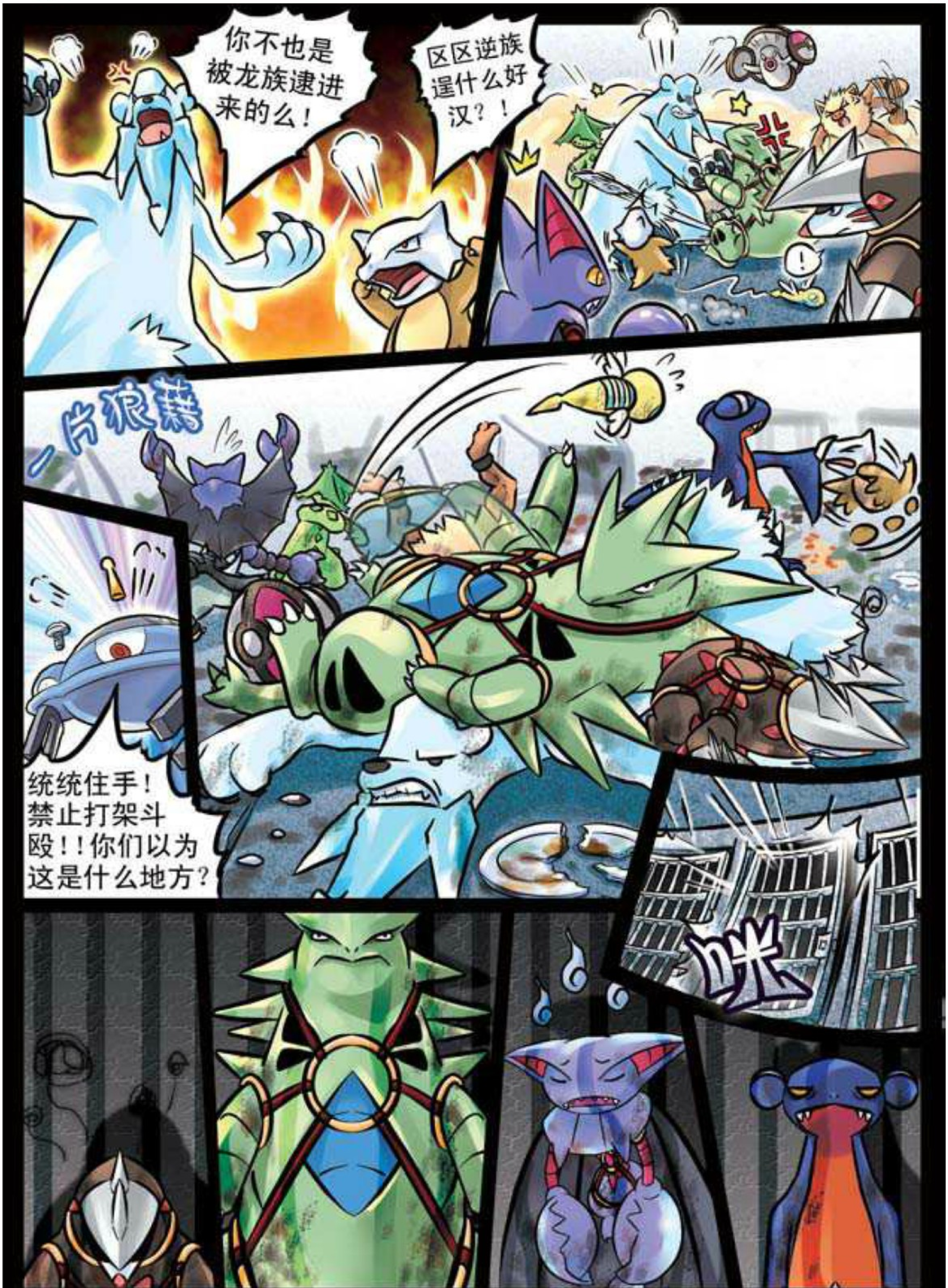


曾经的监狱暴乱事件中，雷犽闪霆冰影三个熊孩子在超梦的保护下脱险，甚至还破天荒地拿到一笔封口费——但这次就没那么幸运了。不过对冰影来说，忘记当时那种绝望和憎恨是否也勉强算有利的一面？尽管于超梦而言，向三个孩子下手，总归是无可奈何的事……


审判员
审判长
审判员
为什么命令没通过射击考核的新兵做火力掩护？
你不知道那是违规操作吗？！
但是我想赢。
即便是演练，我也把它当做真正的战场。
在战场上胜利就是一切。
——判处加列欧斯有期徒刑五年，革去士官长职务！
Pokémew
冰冷的铁窗周围，投来的皆是令加列欧斯感到背鳍刺痛的敌视目光。这些犯人，全都恨透了龙族统治下的神府。不难想象未来几年里它的日子将会有多难过。刚步入事业正轨没几天就断送了前程，也算一失足成千古恨……



面对一条来自上流阶层的落魄龙族，这些罪犯好不容易找到发泄的机会，简直像遇上了狂欢节一样尽情施展暴力。其实若真动起手来，恐怕整个监狱没几个是加列欧斯的对手，但它依然秉持军人的作风，恪守监狱的每一条纪律。



钢钻鼹鼠王屋的回忆：一开始看小鲨被欺负，我们仨虽没兴趣掺和，心底倒也在暗爽。可之后仔细一想，突然发现这心态比龙族更加卑劣。毕竟那小子年纪不大，别说抓咱们，这监狱里就没半个他亲手逮进来的犯人。



一直觉得双头龙是一种在决策方面特别搞笑的生物，不管是《驯龙高手》里双胞胎俩永远会不小心把头撞一块的坐骑还是《变形金刚》中互相拌嘴的博派机器战士。PS：其实之前上一辑拉奥坠落时也有一只发生了同样的事故。



传说中的静默方塔，是神族彻底驱离人类后用来封印逆族的禁忌之地，只有极少数像巨甲龙他们这样侥幸逃脱的“人类爪牙”知晓这座建筑的确切位置。黑街寻找静默方塔的目的究竟是什么？这处埋葬着旧时代的遗迹又隐藏了多少不为人知的秘密呢？

小剧场：审稿组的日常



再不交稿这辑就要天窗了！
别脱线了快画！！！
嘤嘤嘤~岚姐，星河又欺负我~
么事，放着我来收拾他！
你丫让着她点儿会死吗？！！
女王大人饶命……
N分钟后……
哼，这还差不多。
……
作死呢！？
不画完不准睡觉！
火鸟
星河
……
岚
（青鸟）
猫伊
加油画，赶紧的。


POKE NOX海贼团
终于又到了每月一次上岸采购的日子了！
给我等一下！
第6人出现!?
你不是会被人拦在路上就是会被人骗，所以不能去！
诶……
你们几个也是，不是私吞零钱就是会擅自买些有的没的，再不然就是干脆跑去玩！
这次我就亲自出马。
让你们看看什么叫做办事效率！
两小时后
船长，结果你自己还不是带了其他的东西回来。

不是买的



邪恶但讨厌诡计



www.dooland.com

谁把鱼竿拿来


怎么了？
船长，有个人正向我们冲过来！
蓝电狮！！
啊！！

一字之差


是您救了我的蓝电狮吗？真是太感谢您了！！
也算不上救吧……
滴水之恩当涌泉相报，请收下我的谢礼！
请收下我当谢礼！
我才不要！！

马戏团什么的


听着，我们是海贼，不想跟一般人扯上关系，明白吗！
咦，原来你们是海贼啊！?
不然你以为我们是什么？
因为你们跟印象中的海贼很不像嘛……
我可不是海贼哦！
我们这比较主张创新……
不过就算是海贼我也会追随您的！
说起来，我们也确实没做过什么像海贼的事吧。
我是厨子，只管切菜。

角色重复


我不会白吃饭的。
也给我一个职位吧！
其实我略懂医术和烹饪哦！
不用，我有专业的厨师和船医。
那，我看得懂一点航海图。
用不着，航海士我这里也有。
那那，负责卖萌呢？
那种COSPLAY角色早就已经有了！
我是船工啊。

每个人都有长处



请成为我的主人





文・插画/宇宙世G
编/马修

《口袋妖怪大乱斗U》二周目研究

HI，各位《口袋妖怪大乱斗U》的玩友们的进度如何了？笔者经过半个月的深入研究，终于达成了全附加条件+649种精灵全收集了，这次就来一口气披露所有的附加条件完成方法和最强NFC精灵养成法，大家一起成为乱斗掌门人（那是啥）吧！

普通关卡完美条件

本作中每一小关结束后，除了基本过关条件外还会列出好几条附加条件，并逐一打勾表示你做到了哪些。这究竟是做什么用的呢？答案是获得本关的隐藏精灵，如果你看到进关前的敌方一览里有某只精灵但却怎么也遇不到，那么这就是要靠完成附加条件来获得了，其中不乏大量的神兽。不过这些条件不需要一次全部达成，只要都做到就行了，还是挺人性化了——那么，你准备好了吗？

一、闪闪发光游乐场（キラキラ游园地）

No.1 梦之门（ドリームゲート）

水畔作战（みずべてバトル）

1.捡到4个扭蛋
2.捡到5个金币

火焰之舞（ほのおのダンス）

1.使用强力度120以上的精灵
2.捡到10个金币
3.打出会心一击

No.2 丛林地带（ジャングルエリア）

藤王蛇丛林（ジャローダ・ジャングル）

1.使用AB两种技能

2.捡到5个扭蛋
3.打出会心一击

危险火箭（きけんなロケット）

1.捡到80个金币
2.打坏6个火箭
3.打出会心一击

冲击？触摸！（ポンチに？タッチ！）

1.触摸炸弹命中
2.捡到5个扭蛋
3.打出会心一击
4.使用强力度500以上的精灵

No.3 冒险区域（アドベンチャ-エリア）

美味糖果（れたあめきださい）

1.捡到5个扭蛋
2.一个火箭都不破坏过关
3.使用强力度320以上的精灵
4.用火系招数打出会心一击

来接龙吧（しりとりしもしょう）

1.打出10连击
2.捡到5个扭蛋
3.我方全用强力度240以下的精灵
4.100秒以内过关

吸取啊（すいとるぞ）

1.用点PAD屏幕的方式收集2个金币（原来PAD除了放炸弹还有这用处）
2.触摸炸弹命中
3.用飞行系技能打出会心一击
4.在白天时过关（指现实中的白天，后面跟日期时间相关的条件也都是如此）

No.4 奇妙区域（ワンダ-エリア）

大！巨大！巨人！（ボッグ！グレ-ト！ジャイアント！！）

1.捡到100个以上的金币
2.打出会心一击
3.120秒以内过关

口袋妖怪大量出现（ポケモンたいりょう发生！！）

1.捡到8个扭蛋
2.打出会心一击
3.打出120连击

怪物游乐场（オバケ游园地）

1.触摸炸弹命中
2.用恶系技能打出会心一击
3.120秒以内过关
4.用点PAD屏幕的方式收集5个金币

二、蓝天公园（あなぞら公园）

No.5 水之丘（水のおか）

虹色公园（にじ色の公园）

1.捡到5个扭蛋
2.用草系技能打出会心一击
3.用电系技能打出会心一击
4.捡到120个金币

烫烫烫！火焰之床！（アッチッチ！！ほのおのゆか）

1.打出60连击
2.捡到120个金币
3.使用火系精灵过关
4.我方有一个精灵完全无伤过关

鲤鱼的圈套（こいのワナ）

1.不使用火系精灵
2.打出70连击
3.一个火箭都不破坏
4.过关时剩余体力在20以下（在火上把自己烤成濒死然后打掉BOSS就行了）

No.6 连爆广场（れんばく广场）

池塘之碗（お池にどんぶりこ）

1.120秒内过关
2.使用电系精灵过关
3.打出会心一击
4.触摸炸弹命中

口袋妖怪集会（ポケモン集会）
1.打出100连击
2.触摸炸弹命中
3.打出会心一击
4.旗帜完全无伤

报时豆鸠（时をつげるマメパト）宇宙
1.使用格斗系精灵过关
2.触摸炸弹命中
3.将豆鸠收为同伴
4.打出50连击

No.7 花之花园（フラワ-ガ-デン）

月之山的节日（月の山のお祭り）
1.打出80连击
2.在晚上时过关
3.使用音速鼬过关
4.我方全用强力度400以下的精灵

花园的看门者（花园の门番）
1.使用虫系精灵过关
2.将金蜂后收为同伴
3.打出60连击
4.打坏10个火箭

时之尽头的花园（时のはての花园）
1.打出160连击
2.不使用火系精灵
3.使用水君过关
4.我方全用性别不明的精灵过关（神兽基本都符合这点）

三、交通博物馆（交通はくぶつかん）

No.8 全景模型室（パノレマもけい室）

好！发射！（はつしゃオ-ライ！！）
1.在毒地形上自虐10秒
2.捡到8个扭蛋
3.打坏6个火箭
4.捡到120个金币

尖峰时刻（ラッシュアワ-）
1.打出50连击
2.捡到100个金币
3.120秒以内过关
4.旗帜完全无伤

工作齿轮（はたらくはぐるま）
1.捡到200个金币
2.打坏6个大炮
3.打出50连击
4.我方全用名字第一个字是“キ”的精灵过关（本关齿轮就是）

No.9 机车餐厅（きかんしゃレストラン）

短跑比赛（ダッシュレ-ス！）
1.使用音波怪过关
2.我方所有精灵攻击总数为1次（要么接4个手柄，要么祈祷NPC队友别乱来吧……）
3.4秒以内过关
4.捡到10个金币

奖金！奖金！（ボ-ナス！ボ-ナス！）
1.打破全部27个扭蛋笼子
2.捡到全部27个扭蛋（这关的条件单人几乎是不可能做到的，和朋友一起完成吧）

炸弹！炸弹！咚锵！（ボム！ボム！ドカ-ン）
1.60秒以内过关

2.使用觉醒力量命中
3.打出100连击
4.将顽皮弹收为同伴

No.10 交通工具展馆（乗り物ギャラリー）

流星（星が落ちてくる）
1.100秒以内过关
2.使用强力度1100以上的精灵过关
3.捡到150个金币
4.打出会心一击

燕尾列车（にょろっこ列车）
1.打坏22个以上的火箭
2.使用烟火筒叫来助阵精灵
3.我方一只都没被打死
4.将暴鲤龙收为同伴

被小电鱼麻痹（しびれるシビシラス）
1.旗帜完全无伤
2.使用皮丘过关
3.90秒以内过关
4.触摸炸弹命中

流沙沙漠（流されサバク）
1.打坏2个扭蛋笼子
2.捡到100个金币
3.捡到10个扭蛋
4.使用漂浮着的精灵过关

No.11 驾驶体验室（运转たいけん室）

轰鸣！电磁马达（うなれ！でんじモーター）
1.打坏10个火箭
2.120秒以内过关
3.用地面系技能打出会心一击
4.用紫色扭蛋投中UFO磁怪

路滑注意（かっそう路とうけつ注意）
1.打出会心一击
2.120秒以内过关
3.打坏5个火箭
4.使用漂浮着的精灵过关

天空的王者（天空の王者）
1.使用波可比过关
2.用岩石系技能打出会心一击
3.用电系技能打出会心一击
4.用冰系技能打出会心一击

四、神秘森林（しんぴの森）

No.12 绿之广场（绿の广场）

森林的春夏秋冬（森のはるなつあきふゆ）
1.1个火箭都不破坏
2.我方有一只完全无伤
3.捡到10扭蛋
4.我方全用名字的第一个字是“イ”的精灵过关（伊布，大岩蛇等）

战斗宫殿（バイトロイヤル）
1.捡到100个金币
2.打出80连击
3.120秒以内过关
4.将火焰鸟收为同伴

密林捉迷藏（深绿のかくれんぼ）
1.触摸炸弹命中
2.我方全用树蜥蜴过关
3.将塞伊米收为同伴（场地上方的二段式火箭被打坏一段后才会在最后放出塞伊米）
4.捡到320个金币

No.13 神秘之湖（しんぴの湖）

森林的守卫（森のまいでを守れ）
1.打坏8个火箭
2.用虫系技能打出会心一击

3.捡到10个扭蛋
4.捡到200个金币

歌唱大会（うたをうたおう）

1.将快乐蛋收为同伴（快乐蛋只会从最大的火箭里出来，打坏了就没有了）
2.打坏5个火箭
3.被敌方镰刀蟋蟀的“灭亡歌”打中（被打死以后花2000金币复活过关才行）
4.捡到150个金币

双重发射器（ドブルランチャ－）

1.120秒内过关
2.将猛火猴收为同伴
3.打坏12个火箭
4.捡到200个金币

种下一棵树（ここに木をうえよう）

1.在日曜日过关，（日曜日即星期天，以Wii U的本体时间为准，所以打之前最好确认一下，可以通过修改日期达成）
2.触摸炸弹命中
3.1个火箭都不破坏
4.使用“种子炸弹”命中

No.14 森林的音乐艺术（森のおんがくどう）

对决！巨大口袋妖怪！（对决！！きょだいポケモン）

1.我方没有精灵中捕兽夹
2.60秒以内过关
3.用格斗系技能打出会心一击
4.在月曜日时过关（月曜日是星期一，同样以Wii U的本体时间为准。）

舞台的大扫除（ステ－ジの大そうじ）

1.捡到120个金币
2.打坏15个火箭
3.不使用毒系精灵
4.打出会心一击

闪亮的音乐会（おおされぎのコンサ－）

1.用烟火筒叫来助阵精灵
2.用紫色扭蛋投中梅萝爱塔
3.120秒以内过关
4.打出100连击

五、口袋妖怪专卖店（ポケモンショップ）

No.15 入口（エントランス）

宿命的对决！（宿命の对决！）

1.90秒以内过关
2.捡到100个金币
3.捡到8个扭蛋
4.按照由库西、艾姆利特、阿库诺姆的顺序打倒它们

丝网大混战（かなあみバトルロイセル）

1.捡到120个金币
2.用“素描”命中
3.120秒以内过关
4.将炎帝收为同伴

秘密地下室（ヒミツの地下室）

1.捡到100个金币
2.我方全用水系精灵
3.一面旗都没被破坏掉（不要求无伤）
4.触摸炸弹命中

No.16 模型收藏（フィギュアコレクション）

浮躁连击（うってうってうちまくれ）

1.120秒以内过关
2.在傍晚时过关
3.我方攻击次数在20次以下（好好运用触摸炸弹）
4.我方全用溶食兽过关

非常！决断！战斗！（めっちゃ！ごっさや！バトル！！）

1.将炎钢兽收为同伴

2.一面旗帜都没被破坏
3.我方没有精灵被大铁球碰到
4.我方全用强力度1300以下的精灵过关

给皮丘指路（ピチュ－たちの道あんない）

1.打出50连击
2.捡到100个金币
3.将胡地收为同伴
4.使用祈福铃过关

正义之剑（つるぎは セイギのために）

1.180秒以内过关
2.捡到24个扭蛋
3.打出100连击
4.用紫色扭蛋投中科巴鲁昂

No.15 秘密仓库（ヒミツそうこ）

冰上的格斗家们（冰上のかくとう家たち）

1.100秒以内过关
2.使用强力度1900以上的精灵过关
3.不使用飞行系精灵
4.在火曜日（星期二）过关

卵石之敌（てきはうちがれにあり）

1.一面旗都不被破坏
2.使用强力度1900以上的精灵
3.打出50连击
4.在水曜日（星期三）过关

重崩绳索（タイト ロ－プをれたれ）

1.打坏4个大炮
2.使用强力度1900以上的精灵
3.在火烧地形上自虐20秒
4.在金曜日（星期五）过关

No.18 打不开的门（开かずのとびら）

无附加条件，打败BOSS即可。

隐藏竞技场

以上就是一周目关卡中的全部附加条件，你都完成了吗？但是不要大意哦，接下来开始才是真正困难的部分，二周目的三大隐藏竞技场正在等着你呢！这些隐藏关一开始不能全部进入，而是随着前面关卡的附加条件完成和隐藏精灵的入手逐个解锁，最后更是有历代的最强者在等着你去挑战！

No.19 综合战斗（バラエティバトル）

战斗之塔（バトルタワ－）

历代御三家最终进化型集结的一关，敌人力量强大属性平均，我方也要出动各种属性的强者来对抗才行！

完美条件

1.一个火箭都不破坏
2.触摸炸弹命中
3.我方一只都没被打死
4.使用珍稀的精灵（神兽）





差不多是塔本奈（たぶんタブンネ）

粉色精灵总登场，我方需要保护塔本奈，虽然它并不太容易死，还会自己补血，但敌人攻势凶猛，还是不能掉以轻心！

完美条件

1.使用“变身”命中

2.打坏4个骰子（需要一定运气，因为不一定会出现4个）

3.撑到150秒以上再过关

4.打出250连击



打出1000连击！（COMBOで1000！）

历代御三家初始形态和各种门口鼠狗精灵大集合，敌人超多但实力超弱，是最适合刷金币的关卡。

完美条件

1.打出1000连击

2.使用“亚空间切割”命中（迪亚路卡专用招）

3.在早晨时过关

4.将骰子打出6的点数



滚动的精灵们（ローリングポケモンズ）

全场都是使用滚动的精灵，这招和正作里一样会越滚威力越大，战斗时要注意闪避。

完美条件

1.我方谁也没被铁球碰到

2.打倒自己的一个同伴（需要使用“花瓣舞”等技能让自己混乱后攻击才会对队友有效）

3.打出80连击

4.在土曜日（星期六）过关



钢帝企鹅真伟大（エンペルトはえらい）

场地很恐怖的一关，上下左右的冷冻炮轮流发射，敌人数量多攻击力强，硬拼肯定吃亏，跑到四个角落的安全地带用远程技能向外攻击是不错的办法（冷冻或眩晕状态可以通过己方攻击来解除）。

完美条件

1.我方谁也没被冷冻炮打到

2.使用波尔托罗斯过关

3.180秒以内过关

4.触摸炸弹命中



突破天际吧，玩偶（君よ天をつらぬけ）

地面系总登场，攻击力都挺高，但比上一关容易不少，要注意的是非地面系的烈雀的一击必杀的“尖嘴钻”。

完美条件

1.打出100连击

www.dooland.com

2.用格斗系招数打出会心一击
3.触摸炸弹命中
4.我方谁也没被“尖嘴钻”打到



秘密遗迹（ヒミツのいせき）

安侬大量出现的一关，把出现的字母连起来是一句话。

完美条件

无



No.20 放松战斗

（リラックスバトル）

未确认的飞行物体（みかくにんひこうぶったい）

本关BOSS有利古雷和奥贝姆、1只迪奥希斯和2只细胞十字这两种组合随机出现，迪奥希斯更是有4种形态，遇到了一定要收服哦。



完美条件

1.一面旗帜也没被破坏
2.我方攻击总数在10次以下（用大炮代替技能攻击即可，但NPC队友是个问题）
3.将迪奥希斯收为同伴
4.使用强度2100以上的精灵

庭院大扫除（庭そうじ）

保护割草机电鬼进行割“草”工作，但电鬼比较脆，得看紧才行。

完美条件

1.在木曜日（星期四）过关
2.打出50连击
3.捡到100个金币
4.触摸炸弹命中



三只暖暖猪（3びきのポカブ）

向著名童话《三只小猪》致敬的一关，我们要和三只暖暖猪一起从“狼群”手中守住三面旗。

完美条件

1.将骰子打出1的点数。
2.全部旗帜无伤（单人极其困难，需要3个精灵用大范围招数各守一旗并及时打掉骰子，避免负面效果碍事才能做到）
3.使用名字第一个字的是“オ”的精灵



（如大嘴雀、火爆猴、大力鳄、大尾兽、多刺菊石兽、大王燕、载牙龙这些。）

4.打破场地下方的扭蛋笼子

火热的心情（あつい気持ち）★★★

猪、牛、鸭子，农场一样的一关，挺简单的，没什么要特别注意的。

完美条件

1.使用布比火龙过关

2.打出50连击

3.捡到100个金币

4.用“なげつける ”技能扔掉30个金币（超力张手、艾雷特等格斗系精灵会有这招）



回忆中的那片森林（思い出のあの森）

没错，这就是常磐森林，和皮卡丘一起回忆最初的冒险吧！

完美条件

1.我方攻击总次数在10次以下（管好NPC，并善用触摸炸弹是关键，还要注意皮卡丘不能被打死）

2.使用小火龙过关

3.使用名字第一个字是“ゼ”的精灵（如杰尼龟、雷斑马、泽克罗姆）



4.用“藤鞭”命中（后三个条件你是不是想起什么了呢？没错，用小火龙，杰尼龟，妙蛙种子就可以了！）

No.21 挑战战斗

（チャレンジバトル）



虫之王者（虫の王者）

一开场直接BOSS战，BOSS有好几种随机出现，要收齐得多打几次了。

完美条件

1.使用达库莱过关

2.25秒以内过关

3.打出25连击

4.交叉闪电和交叉火焰同时命中（就是要同时用莱希拉姆和泽克罗姆）



战斗宫殿 无差别级（バトルロイヤル むさべつ级）

没啥说的，就是大乱斗，大小BOSS都有，能派多强就派多强的吧。

完美条件

1.捡到150个金币

2.打出100连击

3.120秒以内过关

4.使用“变身”命中



天空与大地之战（空と大地のバトル）

本关的敌人分为天空派和大地派，随机出现，一开始出现了跳跳棉一家就是天空，出现大角蜈蚣一家就是大地，BOSS分别是凤凰和露琪亚。

完美条件

1.旗帜一面都没有被破坏
2.240秒以内过关
3.使用海皇牙过关
4.我方一只都没被打倒



战斗宫殿 最终决战（バトルロイヤルファイナル）

终于到了最后的战斗，我们将要和超梦所率领的众神兽们展开的一场惊天动地的终极大决战！本关敌人是伊布家族和电鬼的各种形态，属性非常全面，中途还有两次3只一组的神兽中BOSS战，最后则是和超梦的对决，这家伙的攻击





力和攻击范围都强得不像话，笔者打时迫不得已只能拿队友当肉盾了挡它的攻击了，而且它每打一下就会迅速移动到其他地方，不紧追着它是很难在时限到前打死的。

完美条件

1.捡到120个金币
2.打出100连击
3.200秒内过关
4.用紫色扭蛋投中超梦



以上这些就是《口袋妖怪大乱斗U》的全部关卡了，似乎还有些意犹未尽呢，不过别走开，下面还有重要的内容哦！



最强NFC扭蛋精灵养成攻略



在游戏中入手的精灵强度和招数都是固定的，是不是觉得用起来不够爽快呢？那么你就需要NFC扭蛋精灵了，让我们一起来培养强到逆天的精灵吧！

首先我们必须要有与本作配套的NFC模型，正常方法是在日本的口袋中心内抽奖，但国内的玩家基本没有这条件，那就去淘宝上看看吧，笔者和马修的NFC扭蛋模型都在淘宝买的。

编辑升级



有了扭蛋模型后，在标题画面时选第二项“P NFCフィギュア”就进入培养NFC扭蛋精灵的界面了，这时将你所拥有的扭蛋放到Gamepad十字键下面的的NFC读取面上，这个精灵就会出现在游戏中了。你可以用金币为它增加强度、配招、更换称号（通り名）。









www.dooland.com

增加强度

提升强度数值，变得越强需要支付的金币越多。

配招

可以购买A、B两种技能，可以反复替换，每个精灵所能学的技能不同，但也并不是越贵的技能就一定越强，选招前可以用游戏里得到的拥有这招的精灵试试是不是你所想要的效果再做决定。

更换称号

称号（通り名）类似于特性，每个效果都不一样，可以强化和更换，只不过一样要花费金币。以下为各个称号的效果：

アタック	自己及身边同伴攻击力上升
ディフェンス	自己及身边同伴防御力上升
かいそく	自己及身边同伴移动速度上升
おおぶり	自己及身边同伴攻击范围扩大
はやわざ	自己及身边同伴攻击速度上升

以上称号效果中，笔者觉得**おおぶり**十分好用，敌人打不到你，你却能够远程打它……总之选完以上要做的强化后，选择决定，画面上会提示你再把扭蛋放到端口上进行资料保存，保存过程中不能移开，否则……否则会怎么样我也不知道，反正我是没试过，如果你一定要实验一下我也不拦着。



进入游戏

培养完精灵后进入游戏，在选出战精灵的画面时再读取一下扭蛋模型，你的NFC精灵就出现了，拿着它去战个痛快吧！另外没出战的扭蛋（经实验某些公交卡也可以）在战斗中读一下的话，它也会跳进场里帮你助阵一会儿。

最速赚钱法

培养NFC扭蛋精灵需要大量的金币，手头上的余额是否不够用了呢？没关系，现在我就告诉你最快刷钱的方法！

想快速赚钱，我们需另准备Wii手柄一个、通名为“**おおぶり++**”的NFC扭蛋精灵一只、迪亚路卡等掌握大范围技能的精灵一只、跑得快的精灵一只。所选用任务为第19关——隐藏关卡综合战斗（**バラエティバトル**）下的打出1000连击！（COMBOで1000!）。

方法是用Wii手柄控制迪亚路卡，站在场地中央不断使用“时之波动”，由于“**おおぶり++**”称号精灵在身边影响所以攻击范围加大，每一击都可以秒杀全场。而Gamepad只需要控制那只跑得快的精



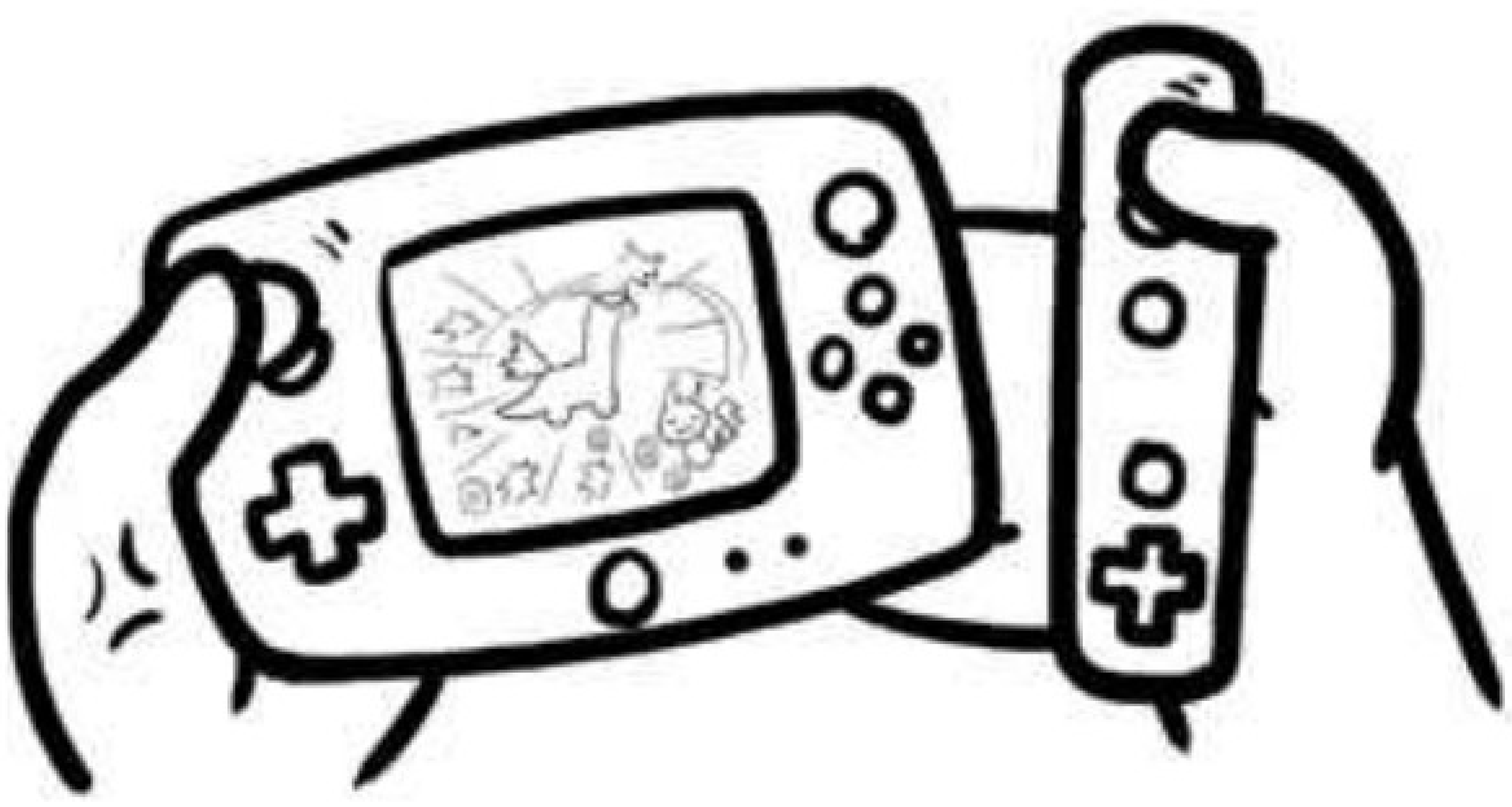


灵满场绕着捡金币就行了，一场下来5000～6000个金币是家常便饭！

此方法单人便可完成，一手操作PAD摇杆，一手拿着Wii手柄不断按键即可，不过要是能和朋友一起玩当然是最好啦。



▶和朋友一起玩就更好了，这张图给马修我的启发就是：现实中有个口袋妖怪帮自己一起玩游戏刷钱该多好玩。



▲宇宙世G同学绘制的单人刷钱手法示意图。



其他心得

1.强度极低的精灵要留3只，因为NPC队友的智商很低，有些像躲避铁球等陷阱的条件，因为它们不懂躲避而完不成；或是等了半天才出现的收服目标精灵被它们给打死了；所以干脆让极弱的精灵上场一下就被打死，反而会轻松很多。

2.关于一些道具的用处修正：紫色扭蛋只要扔中过BOSS，那打死后就能100%收服，跟血量没有任何关系；绿色糖果拥有复活被打死的队友的功能；聚光灯是将敌人的注意力吸引到自己身上。

3.关于骰子，这是一周目通关后出现的新道具，根据消失前显示的点数发动各种效果。效果见右表。

骰子效果表	
1点	我方全体叠成塔状
2点	一定时间内场地变得漆黑一片
3点	一定时间内场地转动
4点	一定时间内敌方速度上升
5点	一定时间内敌方不愿靠近我方
6点	一定时间内敌方全体动作暂停

4.各种地形效果

绿色波纹	站上去HP会慢慢回复
草地	减慢移动速度，对浮游的精灵无效
火焰	踩上去会慢慢扣血，对火系精灵无效，对水系伤害减半
紫毒	踩上去会慢慢扣血甚至中毒，对毒系精灵无效
冰面	非冰系和浮游精灵上去会打滑
流沙	站上去会被其流向带着移动

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.11

文/koflover 编/乌冬

《口袋妖怪X・Y》是离我们越来越近了，有关游戏系统、新PM形象等新闻也在不断公开中，让我们对新作期待不已。不知道身为第六世代首作的《口袋妖怪X・Y》，能否像当年的红蓝宝石那样，对游戏已有系统进行一个颠覆性的大调整，那样的话一定会让各位口袋老玩家欣喜不已吧。

双打战术思路分析（下）

我们继续上一辑栏目的内容，来继续分析双打中值得关注的PM和技能。在分析PM的时候我们会将相关联的技能也放在一起来分析，便于读者朋友通过PM实例来更好的理解该技能的价值。

由于PM的总数实在太多，笔者不可能把所有PM挨个都分析一遍，所以只能挑选有特点的PM作为代表。另外，笔者在选择PM时倾向于那些单打中的冷门PM，因为单打中的热门PM相信大家都比较熟悉了，没有太多新鲜感可言；而那些单打的冷门PM是我们平时关注比较少的，通过对它们的分析应该可以让我们更好的去了解单打和双打的差异。

No.213 壶壶龟

壶壶龟超高的两防是它在双打中的资本，虽然它的某项耐久并不算是特别高，而且抗性只能算是一般，比起盔甲鸟这种传统的盾牌PM要差一些，但因为它的两项耐久都比较均衡，很难被对手找到突破点，所以在双打中其实要比那些专精某项耐久的传统盾牌PM更加好用一些。

壶壶龟的技能配置多以辅助技能为主。防御分享可以为攻击强但耐久弱的队友提供强大的支援，但由于壶壶龟的速度实在太慢，在使用防御分享的那回合最好让队友使用保护，这样能够避免队友在分享防御之前就受到太多的伤害。胃液可以用来帮助队友消除懒惰一类的负面特性，与懒猴王搭配是相当不错的，因为壶壶龟还可以用防御分享来大幅度提升懒猴王的两防，让HP本身就很高的懒猴王变得更加耐打。帮手对于速度慢的壶壶龟来说也是个非常重要的技能，虫之抵抗则能够同时攻击敌方全体并降低它们的特攻。



No. 235 图图犬



作为学招最为丰富的PM，图图犬在双打中的发挥空间比单打还要大的多，除了传统的双打配招之外，玩家也可以根据队伍中核心PM的特点，来设计一个看起来有些非主流但实际却非常有效的配招。

虽然图图犬的配招可能千变万化，但有一个技能是双打中几乎必备的，这就是能够催眠敌全体的黑洞，它在双打中的优势实在是太大了。不过因为大家都知道黑洞图图犬在双打中的厉害之处，图图犬一上场就免不了遭到对手的合击，所以我方必须做好一定的保护措施才行。像是广域防御、跟我来、蒙住眼睛这些技能都是值得考虑的，另外图图犬自己也可以考虑带上保护，或是道具精神缎带。

No.237 卡波郎



卡波郎在双打中是一只非常热门的PM，它除了拥有在双打中威力加倍的威吓特性以外，还能学到许多实用的双打技能，再加上两防能力也都不错，所以很容易得到玩家们的青睐。

蒙住眼睛、帮手、先制防御都是卡波郎能够领悟的技能，这些技能的价值在上辑栏目中我们都已经分析过了。卡波郎还能学会广域防御，该技能可以化解对手的所有敌全体攻击和全场攻击，在双打中的作用非常明显。不过能学会该技能的PM数量比较少，只计算最终进化形态的话不过16只而已，可见该技能的珍贵之处。除此之外，卡波郎还可以用佯攻来破解对手的先制防御、广域防御以及保护和见切，也有能够清扫钉子的高速旋转，真可谓多才多艺。

卡波郎的攻击能力也不算弱，毕竟它的物攻种族值也有95，使用本系技能还是有一定的威力的，一般多考虑肉搏和音速拳这两招。

广域防御

广域防御的效果与先制防御有些类似，两者都能作用于己方全体，只不过广域防御是用来防止对手的多体攻击技能的，无论是喷火、岩崩这类敌全体攻击，还是地震、冲浪这种全场攻击，都可以被广域防御来抵挡。之前我们也强调过多体攻击在双打中的重要性，所以能够抵抗多体攻击的广域防御，其重要性也不言而喻了。

需要说明的是，广域防御只能够抵挡多体攻击技能，而对于那些能作用于多个目标，但却不造成伤害的技能就无能为力了，比如甩尾巴、黑洞这类技能。另外，广域防御也是会被佯攻所化解的，如果己方的攻击手需要用多体攻击技能来制造伤害的话，那么让另一只PM去使用佯攻是

非常有必要的。

No. 289 懒猴王



懒猴王的种族值虽然非常出色，但却受到负面特性的严重拖累，相比起那些种族值不低且特性更强的PM来说，懒猴王在特性方面一里一外差了两个档次，在单打中自然就没有什么竞争力了。但在双打中，懒猴王的负面特性不但可以被队友轻易消除掉，甚至换成一个更好用的特性，这样懒猴王就可以把自己的能力完全发挥出来了。

能够改变特性的技能有不少，但烦恼种子、单纯光线和制造同伴这三个技能对懒惰特性是无效的，所以能够改变懒惰特性的技能，实际上只剩下胃液和特性交换了。胃液虽然能够很好地解放懒猴王的能力，但这时候的懒猴王毕竟只是个无特性的PM，比起那些拥有好特性的PM还是有一点差距的。而使用特性交换可以让懒猴王获得一个不错的好特性，进一步去提升它的战斗能力，而被交换成懒惰特性的PM只需要交换下场，就不会受到该特性的拖累了。

另外，考虑到懒猴王的特防种族值比较低，利用防御分享来提升它的两防也是个不错的好主意。除了之前提到的壶壶龟以外，像念力土偶、鬼棺亡灵这类会防御分享的PM也是可以与懒猴王配合的。

No. 486 雷吉基加斯

雷吉基加斯的情况与懒猴王比较类似，它的慢启动特性会使自己的物攻和速度在5回合内减半，而且雷吉基加斯本身学不会保护，在双打中想要撑到5回合还是比较难的，所以还是让队友把它的负面特性消除掉会比较好。

雷吉基加斯的物攻种族值和懒猴王相同，但它的攻击技能比懒猴王少，又没有巨大化之类的强化技能，实际攻击能力是要比懒猴王弱一些，不过它的广域防御是懒猴王所不具备的。

No.567 霸空祖鸟

霸空祖鸟和懒猴王、雷吉基加斯一样，属于种族值高但受特性拖累的PM，所以我们放在一起来分析。霸空祖鸟的懦弱特性的效果是，当自己HP低于一半时，使自己的物攻和特攻减半。因为霸空祖鸟本身的耐久非常差，随便承受一次攻击就会损失过半HP，所以这个负面特性也是必须消除掉不可。

霸空祖鸟的优势在于高威力的岩崩，由于它的速度能力还算不错，所以还是很有机会打出岩崩的害怕效果的。说起岩崩我们自然会想到天之恩惠特性，让拥有天之恩惠特性的PM，利用特性交换把这个特性交换给霸空祖鸟，应该会是个比较理想的战术。

特性交换

在能够改变特性的技能中，特性交换的性能算是相当突出的了。一方面因为特性交换能影响到的特性比较多，只对神奇护符、幻象和多重属性这三个特性没有效果；另一方面是因为特性交换的用法比较灵活，可以让PM和特性之间更好的进行搭配。

使用特性交换一般无非是以下两种情况：一、把队友的废柴特性换成自己的优秀特性。二、把自己的废柴特性换成队友的优秀特性。像懒猴王这个例子就属于第一种情况，而围绕着特性交换的战术其实还有很多，在这里我们来归纳总结一下吧。

首先我们来看看，能够学会特性交换的PM中都包含着哪些特性：

特性名称	对应PM
复眼	巴大蝴
有色眼镜	巴大蝴、末入蛾、翼路飞蛾、辛波拉
鳞粉	末入蛾
奇迹皮肤	末入蛾、辛波拉
同步率	胡地、梦幻、天然鸟、莎娜多、姆夏纳、奥贝姆
精神力	胡地、索利柏、双面鹿
魔法防御	胡地、辛波拉、细胞十字
迟钝	呆河马、迷唇姐、河马王
我行我素	呆河马、河马王、暴躁猪、圈圈熊
再生力	呆河马、河马王、塔本奈、细胞十字
浮游	耿鬼、月亮石、太阳岩、念力土偶、风铃、梦巫妖、多塔克、由库西、艾姆利特、阿库诺姆、克蕾塞莉亚
失眠	索利柏、诅咒娃娃
读取	索利柏、迷唇姐、姆夏纳
叶绿素	椰蛋树
收获	椰蛋树
发光	宝石海星
自然回复	宝石海星、快乐蛋、雪拉比
分析	宝石海星、奥贝姆
隔音	吸盘魔偶
防御膜	吸盘魔偶
技术师	吸盘魔偶
干燥肌肤	迷唇姐
压力	超梦、露琪亚、迪奥希斯、夜幽魂
紧张感	超梦
早起	天然鸟、双面鹿
魔镜	天然鸟、太阳精灵
食草	双面鹿、惊角鹿
威吓	惊角鹿
读心术	惊角鹿、诅咒娃娃、哥特塞尔
天之恩惠	快乐蛋、吉拉齐、梅萝爱塔
治疗之心	快乐蛋、塔本奈
鳞甲	露琪亚
心灵感应	莎娜多、姆夏纳、奥贝姆
厚脂肪	暴躁猪
馋鬼	暴躁猪
千鸟足	圈圈熊
性格乖僻	圈圈熊
变色	变色龙
诅咒身躯	诅咒娃娃
预知危险	花虫
防尘	花虫、细胞十字
虫族警告	翼路飞蛾
引爆	气球鬼
九死一生	气球鬼
热暴走	气球鬼
耐热	多塔克
重金属	多塔克
不屈之心	艾雷特
正义之心	艾雷特
湿润身躯	玛娜菲
胜利之星	比克提尼
天然	爱心蝠
笨手笨脚	爱心蝠、塔本奈
单纯	爱心蝠
木乃伊	鬼棺亡灵
踩影子	哥特塞尔

以上红字特性表示为值得关注的双打优秀特性，这类特性交换给一般PM都很有价值，更别说交换给懒猴王这种拥有负面特性的PM了。当然其它特性也不是没有用处，只不过特点没有那么鲜明而已。下面我们通过PM实例来分析一下吧。

有色眼镜特性比较适合那些技能打击面不是特别出色的PM，懒猴王就是其中的典型代表。如果懒猴王拥有有色眼镜特性的话，那么普通系技能除鬼系和“岩+钢”系以外的PM都能造成正常的伤害，这样的话懒猴王再准备一招暗影爪来克制鬼系PM就够了。

奇迹皮肤特性的效果是让自己所受到的变化类技能的命中率减半，但拥有该特性的PM耐久都比较差，很难一直呆在场上。如果把该特性换给那些耐久优秀的盾牌PM，效果就完全不同了，像懒猴王、雷吉基加斯，以及壶壶龟这些PM换得这个特性都是相当不错的。

魔法防御也是个极其强大的特性，它除了能让PM免受对方的消耗以外，最大的作用就是去消除技能的反弹伤害，比如

www.duowan.com

飞膝踢、双刃头突等技能以及道具命之玉的HP消耗。像霸空祖鸟如果获得了魔法防御特性后，就可以放心大胆的使用双刃头突了。

防御膜特性和技术师特性都只能靠吸盘魔偶来进行特性交换。前者适合换给快乐蛋这种高耐久的盾牌，这样它就不用怎么担心来自格斗系技能的威胁了；后者一般是换给猛犸猪这类拥有低威力先制技能的PM。

干燥肌肤特性除了具有雨天快速的功能以外，最主要的作用是免疫水系攻击的伤害。像火系、岩系、地面系这些怕水的PM，如果自身特性不是特别重要的话，那么换一个干燥肌肤特性是非常有必要的。这样一来它们不但不用担心自己的水系弱点，而且还可以在雨天中大摇大摆地出战。

魔镜特性可以算是奇迹皮肤特性的加强版，不过它在双打中的作用并没有单打中那么强。如果要进行特性交换的话，一般还是换给那些耐久高且有强化攻击能力的PM，比如使用“巨大化+偷懒”的懒猴王。

天之恩惠特性的最佳交换对象就是上文中提到的霸空祖鸟，一方面因为岩崩最能享受到天之恩惠特性的效果，另一方面霸空祖鸟又是岩崩的最佳使用者，两者显然是绝配了。

单纯特性是用来配合强化技能来用的，虽然单纯光线这个技能也可以将队友的特性变为单纯，但这个技能对懒惰特性是无效的，无法帮助懒猴王来消除负面特性，所以还得让爱心蝠去用特性交换才行。

另外，特性交换也可以用来把队友的优秀特性交换给自己。像诅咒娃娃就可以把自身用处不大的特性去交换给玛利露利，自己获得玛利露利的大力士特性。克蕾塞莉亚、快乐蛋这种高耐久且再生能力强的PM可以从快龙处换来鳞甲特性，虽然会暂时影响到快龙的实力发挥，但自己会变得更加坚不可摧。类似的例子还有很多，大家有兴趣的话可以去自己慢慢研究。

No.327 圈圈熊



圈圈熊虽然种族值非常低，但自身的技能配置相当优秀，性格乖僻特性更是弥足珍贵。在单打中，圈圈熊可以通过猫之手或蛮力来利用这个特性；而双打中圈圈熊完全可以把性格乖僻特性交换给能力更强的队友，它们可以更好的发挥出这个特性的效果。

能搭配性格乖僻特性的技能也就是燃烧殆尽、绿叶风暴、龙星群、精神增压、蛮力、胜利之源和肉搏这几招，它们的共同特点是命中后会降低自身能力，但在性格乖僻特性的作用下，原本应该下降的能力就会转化为能力强化。在这些技能中，性能最强的还要数胜利之源，它的威力高达180，在性格乖僻特性的作用下还会提升两防和速度，强化幅度是最高的。不过能学会胜利之源的PM只有雷库萨和比克提尼这两只而已，在一般对战中它们都不会有登场机会。退而求其次的话，会燃烧殆尽、龙星群和蛮力的PM也值得考虑，因为燃烧殆尽和龙星群的打击面比较好，蛮力可以同时强化攻防，比只能强化两防的肉搏更好用一些。至于绿叶风暴，其实没必

要用圈圈熊去交换特性，直接用性格乖僻的藤王蛇就够了。

除了特性交换外，圈圈熊还能学会蒙住眼睛、帮手、神秘空间和眩晕之舞，个个都是双打中的好技能，它在双打中的表现还是相当全面的。

No.421 太阳樱花

太阳樱花的种族值和技能配置虽然没什么特色之处，但它的专属特性花礼却是非常厉害，在晴天天气下可以让自己和队友的物攻和特防提升50%。只要是能够在晴天下作战的物攻手，都可以很好的享受到花礼特性的效果，尤其是达摩狒狒这种火系一流物攻手，在花礼特性的帮助下可以打出极其恐怖的伤害。另外太阳樱花还可以用帮手来进一步帮助队友提升伤害输出，算上花礼的加成后就是2.25倍伤害。

由于花礼特性必须在太阳樱花在场上的时候才能发动，所以太阳樱花必须要一直留在场上才行。一般情况下，太阳樱花在场上要用到的技能也就是帮手和保护而已，如果被对手改变了天气的话，再用晴空万里把天气换回晴天就够了。由于花礼特性也可以为太阳樱花自己提升物攻，所以太阳樱花的攻击能力也还算说得过去，它的攻击技能可以考虑本系的种子爆弹或飞叶快刀，也可以考虑自然力量，因为自然力量在通信对战中会变成地震。

No.437 多塔克

多塔克可以算是双打中最好用的盾牌PM之一，它的两防虽然不算特别高，但优秀的抗性却极大地增强了它的实战防御能力，惟一缺点就是没有好用的回复技能，只能靠睡觉来回血。多米拉携带了进化辉石后，在耐久方面超过了多塔克，但多米拉的两攻比多塔克低的多，且进化辉石占去道具栏位，综合比较的话可能还是多塔克更好用一些。

多塔克可以学会特性交换和神秘空间这两招不错的双打技能，回复封印这个技能在某些场合中也有奇效，尤其是对那些回复能力强的盾牌PM有很好的限制作用。另外，多塔克的攻击能力也是可圈可点，螺旋球在攻击高速PM时可以造成很可观的伤害，在神秘空间的作用下更是有先手秒杀对方高速PM的可能，但如果对方PM的速度比较慢的话，还是铁头用起来要更稳定。多塔克在必要的时候还可以用大爆炸，这样的话其实它就不用怎么担心如何回复HP的问题了。

No.591 球桶菇



球桶菇在双打中是一只非常好用的PM，它能学会100%命中率的催眠技能蘑菇孢子，在所有会这招的PM中属它的耐久最为出色。另外，球桶菇还能使用愤怒之粉，能够帮助队友来抵挡对手的单体攻击技能。这两招是球桶菇在双打中最常用的技能，配合再生力特性，让它在双打中可以起到很好的辅助效果。

除此之外，球桶菇还可以用胃液来消除队友的负面特性，如果需要球桶菇进行攻击的话，它可以靠双本系技能来提供特攻输出，而物攻方面即使一点努力值都不加，也可以用欺诈来攻击对方的高物攻PM。

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（4）

文／月神兔兔 编／乌冬

这辑我们将在结束第一代哈克龙的分析后进入第二代未进化精灵的分析。记得在策划这个专题的阶段，笔者还以为未进化精灵应该费不了多少笔墨，很可能会大幅减少篇幅。但实际分析下来才发现，未进化精灵可以聊的东西还是非常多的，篇幅不减反增。看来在口袋妖怪这个大家庭里，任何一只不起眼的精灵都不容小看呢。比如这辑分析的暗黑乌鸦，由于打法复杂多样，而且每种打法都有很大的实战价值，以至于成了笔者接手本栏目以来写过的除阿尔修斯以外篇幅最长的精灵。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

哈克龙

（ハクリュー/Dragonair）

编号：148 分类：龙形精灵 身高：4.0m 重：16.5kg

进化流程

NO.147迷你龙（ミニリュウ/Dratini）
↓LV30
NO.148哈克龙（ハクリュー/Dragonair）

当它全身被光环包围时，周围的天气便会产生剧变，听说它生活在大海与湖泊中。



能力方面

种族值					
HP	61	物攻	84	物防	65
特攻	70	特防	70	速度	70

各项能力极限值					
HP	326	物攻	293	物防	251
特攻	262	特防	262	速度	262

属性为龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、龙

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、鬼、钢、超能、恶

效果减半：火、水、草、电

特性

脱皮（だっぴ/ShedSkin）：每回合结束时有30%的机率回复异常状态。

梦特性

神奇鳞片（ふしぎなうろこ/MarvelScale）：异常状态时物防变为原来的1.5倍。

升级技能一览

1:卷紧（まきつく/Wrap）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
1:电磁波（でんじは/ThunderWave）
1:龙卷（たつまき/Twister）
5:电磁波（でんじは/ThunderWave）
11:龙卷（たつまき/Twister）
15:龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）
21:打倒（たたきつける/Slam）
25:高速移动（こうそくいどう/Agility）
33:龙尾（ドラゴンテール/DragonTail）
39:水尾巴（アクアテール/AquaTail）
47:潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）
53:神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
61:龙舞（りゅうのまい/DragonDance）
67:激鳞（げきりん/Outrage）
75:破坏光线（はかいこうせん/HyperBeam）

可以习得的技能机器

6	7	10	11	13	14
15	16	17	18	20	21
24	25	27	32	35	38
42	44	45	48	59	73
82	87	90	H3	H5	

遗传技能一览

白雾（しろいきり/Mist）
NO.194乌帕→NO.147迷你龙
黑雾（くろいきり/Haze）
NO.194乌帕→NO.147迷你龙
超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
NO.226巨翅飞鱼→NO.147迷你龙
龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
NO.334云翅龙→NO.147迷你龙
龙舞（りゅうのまい/DragonDance）
NO.334云翅龙→NO.147迷你龙
潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）
NO.147迷你龙→NO.147迷你龙
神速（しんそく/ExtremeSpeed）
《心金・灵银》剧情中得到的神速迷你龙→NO.147迷你龙
水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
NO.131乘龙→NO.147迷你龙
水之冲击（アクアジェット/AquaJet）
NO.418叉尾鼬→NO.147迷你龙
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
NO.333青绵鸟→NO.147迷你龙
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
NO.147迷你龙定点教学→NO.147迷你龙

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
勒住（しめつける/Bind）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
水尾巴（アクアテール/AquaTail）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）

通过其他途径习得的技能

流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）

www.cooland.com

《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》秘传技能05

生蛋分组为水一+龙形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：10240

点评

哈克龙的两防和血量种族值都各比快龙低30点，装进化辉石后的耐久跟快龙差不多，算上道具之差其实并不如快龙。但因为它是罕见的纯龙系，并没有快龙那样的四倍大弱点，而且4抗性2弱点，很便于防守。再加上与快龙完全不同的特性蜕皮和神奇鳞片都是很不错的防御特性，使它成了一只独特的盾牌精灵。

推荐用法

单打

消耗型

睡眠+剧毒+卷紧+光之壁/潜龙

把努力值全都分给耐久，赖在场上的纯消耗打法。由于进攻能力不强，需依靠剧毒+卷紧组合来消耗对方血量。卷紧使对方无法换人的效果正好配合剧毒慢慢加大伤害，对部分免疫剧毒的精灵也能用卷紧慢慢把对方磨平。

两个特性各有各的效果，并且都很有用，也都需要通过回血技能睡眠来主动利用。其中神奇鳞片能在睡眠状态下使物防提升为1.5倍，如果把努力值加成极限物防满血，那么算上进化辉石在睡眠状态下能达到564物防、326血量，这个强度甚至超过了同特性的美丽龙，不克它的物攻精灵将很难突破它的防线，使它成了一块强大的物防盾。但由于特防差距较大，因此整体实力肯定还是不如美丽龙，不过属性上的区别也使它具备足够鲜明的特点。特防不足可利用光之壁来补救，也可将努力值多分点给特防，或者干脆看到特攻精灵就换下场，仅用它来对付物攻精灵。卷紧的特效能缠住物攻精灵使对方无法换人，但无法阻止对方在没被攻击的情况下立刻换人。

蜕皮特性的效果是每回合结束时都有1/3的几率解除异状，具有一定的运气成分，很可能睡眠后的当回合立即解



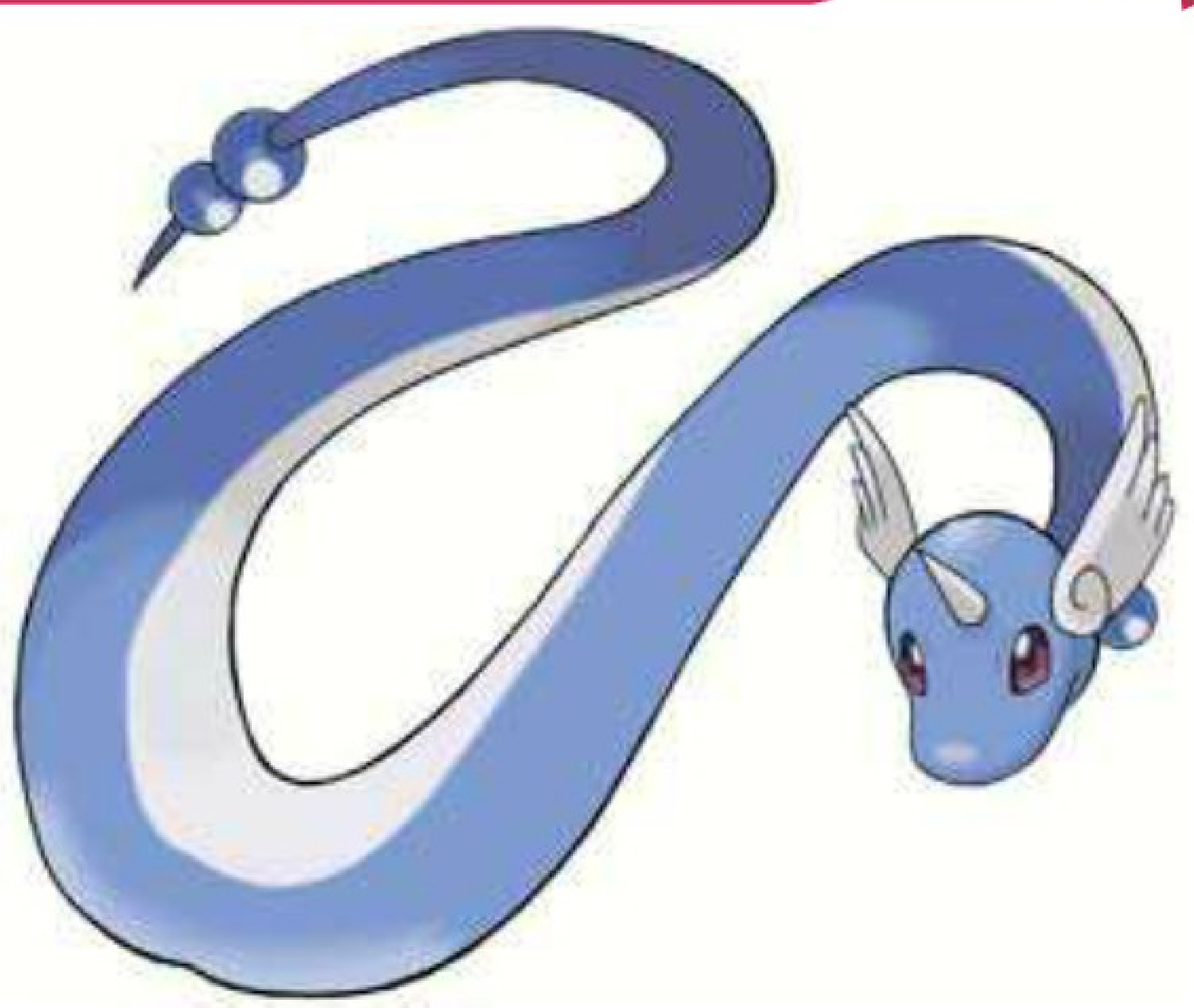
除，也可能睡完两回合仍不发动。不过整体来说对消耗能力肯定是有很大好处的，并且无论是对物攻还是对特攻精灵都有效，只要别面对龙系和冰系的天敌就行。努力值可选择加满血平分两防，或者也可加成极限物防满血，再用光之壁来弥补特防。不过光之壁毕竟有回合限制，用起来并不方便。若不用光之壁则可换一招本系主攻技能潜龙，趁着蜕皮特性使睡眠提前解除的空档多耗掉对方一点血量。哈克龙的耐久与同特性的兜帽蜥蜴不相上下，因此也是最适合利用蜕皮特性打消耗的精灵之一。

另外蜕皮特性和神奇鳞片特性除了自己用睡眠主动利用以外，在被对方使用异状骚扰后同样也能发动，虽然是否能遇到这样的机会并不取决于自己，但就算仅仅只是让对方不敢轻易对它使用异状攻击，就已经是不错的附带效果了。

联防型

睡眠/电磁波/龙尾/潜龙/光之壁

哈克龙4抗性2弱点，且耐久强大，很适合联防。联防型可配一些机动性较强的技能，比如电磁波和光之壁，使用后无论哪方换人，效果都将持续。龙尾能在先读对方换人时阻止对方换上克制它的精灵，并且白打一下，但由于威力太低，所以主要作用还是防强化，或者配合电磁波，争取让对方多只精灵麻痹，不过要小心龙尾可能被对方的替身给防住。由于是机动性较强的打法，所以主攻技能不适合用激鳞，可选择有害怕效果的潜龙来配合电磁波。努力值可把单防加到极限以增强联防的针对性，用潜龙的话也可多加点物攻。两个特性都可以用，并用睡眠回血以主动利用特性效果，增强消耗能力。



梦话型

睡眠+梦话+龙尾/激鳞/龙舞

用睡眠回血后利用梦话进攻的打法，可配合龙尾和激鳞，利用梦话使龙尾不再后制（配合隐石沙砾效果更佳），使激鳞免受副作用困扰。也可在这两招中舍弃一招换成龙舞，无论用龙舞配合龙尾（先手把对方赶下场）还是激鳞（先手强攻）都是很好的搭配。特性不要用蜕皮，因为蜕皮难以掌握醒来的时机，不适合配合梦话，可选用神奇鳞片。睡眠状态下哈克龙的耐久在龙系精灵中首屈一指，非常适合这种打法。

龙舞型

龙舞+激鳞/潜龙+（水尾巴/攀瀑）/神速/睡眠/大字火

哈克龙的速度种族值为70，50级对战时龙舞一次正好超过速度130族的精灵，强化一阶物攻后用激鳞勉强能秒掉一些低物防精灵，姑且能用龙舞速攻打法。虽然进攻能力与进化后的快龙完全不能比，但因为没有四倍大弱点，且不被隐石沙砾克制，所以也并非完全彻底处于下位。与同属性的载牙龙相比，进攻能力自然是相差十万八千里，不过也具有耐久较高，强化更安全的特点。另

外还能配合特性，龙舞后用睡眠回血。不过总体来说肯定不如快龙、戟牙龙等一线龙系精灵实用。还是建议上文介绍的梦话龙舞打法更能体现它的特点。

轮转

常规型

睡眠+龙尾/光之壁/（潜龙/龙之怒）/（电磁波/剧毒）

哈克龙4抗性2弱点，在轮转中很容易组成高效的三角联防，但因为被龙系克制，使它难以抵御轮转中常见的龙系技能无脑强攻，所以通常场上至少需要一只钢系精灵来帮它牵制龙系技能。特性蜕皮和神奇鳞片使它更方便用睡眠回血，但因为轮转中也很方便用队医来解除睡眠状态，所以这个优势似乎有所淡化。建议特性选择蜕皮，同时也配合队医，做好两手准备，若能在睡眠的当回合发动特性自然最好，若不能则视情况再选择用队医来治疗。

总体来说由于哈克龙是耐久型精灵，所以在轮转中肯定更便于防守，但却没有什么决定力很强的进攻或辅助手段。通常也就是用龙尾防强化，或用光之壁防守，做一些常规辅助。主攻技能千万不要选激鳞，因为会被副作用害死，可用潜龙主攻，50级对战时也可换作龙之怒。龙之怒的效果是固定40点伤害，无盲点，是惟一一招能彻底无视轮转联防堡垒的技能，但伤害还是太低，通常情况下威力还是不如潜龙。觉得没必要留攻击技能的话，也可换作电磁波或剧毒骚扰。

梦话型

睡眠+梦话+龙尾/激鳞/龙舞

梦话型的配招与上文单打中介绍的相同（参看上文），具体用法也差不多，就是轮转中更便于防守，而且龙尾顺便防强化的效果也更能得到体现，因此比单打更适合用这种战术。梦话龙尾配合队友的隐石沙砾等菱系技能效果更佳。特性选择神奇鳞片，无需配合队医。

多元对战

常规物攻型

神速+潜龙/激鳞+守护/龙舞/水尾巴

即使装备进化辉石，哈克龙的耐久其实也并不如快龙，它在防守能力上的优势主要来自于特性和属性。但多元对战不便于利用睡眠打消耗战，也就是说特性优势很难得到体现，而光是属性优势又很难弥补进攻能力上的差距。因此多元对战中基本没有哈克龙发挥的空间，所以这部分就不多费笔墨了。



洋洋蜻蜓

（ヤンヤンマ/Yanma）

编号：193　分类：薄翼口袋妖怪　身高：1.2m　重：38.0kg

通过高速振翅在空中自由飞行，就算急停也毫无压力。



能力方面

种族值

HP	65	物攻	65	物防	45
特攻	75	特防	45	速度	95

各项能力极限值

HP	334	物攻	251	物防	207
特攻	273	特防	207	速度	317

属性为虫+飞行，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩石

效果2倍：飞行、火、电、冰

效果一般：普通、毒、鬼、钢、水、超能、龙、恶

效果减半：虫

效果1/4：格斗、草

无效果：地面

特性

加速（かそく/SpeedBoost）：每回合结束时速度提升一阶，替换上场的那回合不计入其中。

复眼（ふくがん/Compoundeyes）：使自身命中率提升30%，但一击必杀技不受影响。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率。

梦特性

读心术（おみとおし/Frisk）：能够知道对手携带的道具。

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）

1:识破（みやぶる/Foresight）

6:电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）

11:影分身（かげぶんしん/DoubleTeam）

14:音速波（ソニックブーム/SonicBoom）

17:见切（みきり/Detect）

22:超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）

27:吵闹（さわぐ/Uproar）

30:追击（おいうち/Pursuit）

33:原始力量（げんしのちから/AncientPower）

38:催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）

43:翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）

46:噪音（いやなおと/Screech）

49:蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

54:气刃斩（エアスラッシュ/AirSlash）

57:虫鸣（むしのさざめき/BugBuzz）

可以习得的技能机器

6	10	11	17	21	22
27	29	30	32	40	42
44	45	46	48	70	85
87	89	90			

遗传技能一览

吹飞（ふきとばし/Whirlwind）

NO.284雨蛾→NO.193洋洋蜻蜓

起死回生（きしかいせい/Reversal）

NO.214大力甲虫→NO.193洋洋蜻蜓

吸血（きゅうけつ/LeechLife）

NO.290地忍虫→NO.193洋洋蜻蜓

信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）

NO.313萤火虫→NO.193洋洋蜻蜓
银色之风（ぎんいろのかぜ/SilverWind）
NO.284雨蛾→NO.193洋洋蜻蜓
佯攻（フェイント/Feint）
NO.469巨翅蜻蜓→NO.193洋洋蜻蜓
暗算（だましうち/FaintAttack）
NO.207飞蝎→NO.193洋洋蜻蜓
追击（おいうち/Pursuit）
NO.193洋洋蜻蜓→NO.193洋洋蜻蜓
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
NO.313萤火虫→NO.193洋洋蜻蜓
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
NO.193洋洋蜻蜓《心金・灵银》技能机器43→NO.193洋洋蜻蜓

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
吵闹（さわぐ/Uproar）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
虫蛀（むしくい/BugBite）

通过其他途径习得的技能

流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）
《心金・灵银》技能机器47
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
驱雾（きりばらい/Defog）
《白金》秘传技能05

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

洋洋蜻蜓的整体实力虽然远不如进化后的巨翅蜻蜓，但因为拥有巨翅蜻蜓所不具备的特性复眼，使它并非彻底处于下位。复眼催眠术是它的最大特点，在第四代催眠术命中率高达70%时，它的复眼催眠命中率曾一度达到91%，装上道具广角镜头后甚至能达到100%，使它成了一只很好用的催眠精灵。但第五代的催眠术命中率降至60%，使它的复眼催眠命中率也相应地降到了78%，再加上睡眠回合数的减少，使它的实力被大幅削弱。尽管如此，由于78%已经超过了催眠粉的命中率，并且在比它命中率更高的催眠精灵中，除神兽达库莱之外，没有一只速度种族值高过它，使它仍未被任何精灵完全取代。因此围绕复眼催眠术的打法是体现其特点的关键。装进化辉石后的综合耐久与巨翅蜻蜓不相上下，但因为它的打法主



要依赖催眠术，所以也许提高命中率的广角镜头才是道具的首选。

推荐用法

单打

特攻型

催眠术+气刃斩+虫鸣+精神干扰/影子球/亿万吸取

催眠后用特攻技能进攻的打法，努力值加极限速度满特攻，速度能达到317，算是中等偏上，比图图犬、蘑菇斗士等精灵能快过更多对手。但特攻能力不强，满特攻只能达到249，技能不克对方就很难造成致命伤。主攻技能之一的气刃斩同样也受到复眼特性的恩惠。道具装广角镜头能使复眼催眠术的命中率进一步提高至85%，变得更靠谱一些，不过特攻型偏重对抗能力，因此装进化辉石使耐久不至于太低也是不错的选择。

蜻蜓点水型

催眠术+蜻蜓点水+食梦/羽休/顺风/佯攻/其他特攻技能

催眠后先读对方换人而用蜻蜓点水后手换上队友克制对方的打法。先读对方不换人时也可以用食梦。这种打法辅助性较强，因此后续手段可选择如顺风、佯攻（破精神衣带）之类的辅助技能。努力值首先还是加极限速度，另一项未必要加两攻，可适当补一些耐久，但要注意别全加给血量，要尽量保证血量不大于两防之和。

替身虚张声势型

催眠术+替身+虚张声势+起死回生/羽休

利用催眠术给替身虚张声势打法创



造条件，是一种骚扰能力很强的打法。尽量始终保持在有替身保护的状态下承受攻击，这样道具自然也就没必要装进化辉石了，可用广角镜头进一步提高催眠术的命中率。努力值可加成极限速度满物攻，血量不要是四的倍数，在四次替身之后可用起死回生反击，虽然物攻只有229，但毕竟起死回生有200的威力，足以出其不意。如果上场时中了隐石沙砾，那么只需两次替身就能发挥起死回生的最大威力，有时候反而更方便它发挥实力。若不用起死回生，也可换作羽休回血。

轮转

辅助型

催眠术/噪音/蜻蜓点水/羽休/驱雾/气刃斩/虫鸣

由于洋洋蜻蜓的进攻能力不强，因此在轮转中也是多用于辅助。除了复眼催眠仍然是体现其特点的主要手段以外，轮转中还有一招噪音也非常好用。虽然噪音并不算是稀有技能，但复眼特性使噪音的命中率变为100%却是它的优势所在。噪音的效果是使对方的物防下降两阶，能帮助己方的物攻队友撕开对手的防线，虽然对方也能将被下降物

防的精灵立刻换下场，但我方也有先读对方换人而立刻转上队友使用追击的手段。由于此时用追击能打到对方下降后的物防，所以对一些高物攻恶系精灵来说完全有希望秒掉对方。这是只有轮转才能做到的经典配合之一。

多元对战

顺风型

顺风+催眠术+噪音/虚张声势/蜻蜓点水/气刃斩/虫鸣

在队友的掩护下释放顺风场地的打法。能释放顺风的精灵有很多，洋洋蜻蜓的特点则在于顺风后能使用复眼催眠术骚扰，还能使用复眼噪音配合物攻队友秒敌。



暗黑乌鸦（ヤミカラス/Murkrow）

编号：198 分类：黑暗口袋妖怪 身高：0.5m 重：2.1kg

如果没事找事去跟踪暗黑乌鸦，就会被它唬弄而丢弃在山路上。



能力方面

种族值					
HP	60	物攻	85	物防	42
特攻	85	特防	42	速度	91

各项能力极限值					
HP	324	物攻	295	物防	201
特攻	295	特防	201	速度	309

特性

失眠（ふみん/Insomnia）：不会陷入睡眠状态。

强运（きょううん/SuperLuck）：使技能会心等级提升一级。

属性为恶+飞行，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩石、电、冰
效果一般：普通、格斗、飞行、毒、虫、钢、火、水、龙
效果减半：鬼、草、恶
无效果：地面、超能

梦特性

恶作剧之心（いたずらごころ/Prankster）：变化类技能的先制等级提升一级。

升级技能一览

1:啄（つつく/Peck）
1:惊吓（おどろかす/Astonish）
5:追击（おいうち/Pursuit）
11:黑雾（くろいきり/Haze）
15:翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）

21:黑夜魔影（ナイトヘッド/NightShade）
25:落井下石（ダメおし/Assurance）
31:挑拨（ちょうはつ/Taunt）
35:暗算（だましうち/FaintAttack）
41:黑眼神（くろいまなざし/MeanLook）
45:欺诈（イカサマ/FoulPlay）
51:顺风（おいかぜ/Tailwind）
55:突袭（ふいうち/SuckerPunch）
61:寻衅（いちゃもん/Torment）
65:垫后（さきおくり/Quash）

可以习得的技能机器

4	6	10	11	12	17
18	21	27	29	30	32
40	41	42	44	45	46
48	60	63	66	67	73
77	85	87	88	90	95
H2					

遗传技能一览

吹飞（ふきとばし/Whirlwind）
NO.16波波→NO.198暗黑乌鸦
钻孔啄（ドリルくちばし/DrillPeck）
NO.21烈雀→NO.198暗黑乌鸦
鹦鹉学舌（オウムがえし/MirrorMove）
NO.16波波→NO.198暗黑乌鸦
翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）
NO.16波波→NO.198暗黑乌鸦
神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）
NO.164夜鹰→NO.198暗黑乌鸦
怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
NO.41超音蝠→NO.198暗黑乌鸦
羽毛之舞（フェザーダンス/FeatherDance）
NO.16波波→NO.198暗黑乌鸦
灭亡之歌（ほろびのうた/PerishSong）
NO.333青绵鸟→NO.198暗黑乌鸦
精神转移（サイコシフト/PsychoShift）
NO.163咕咕→NO.198暗黑乌鸦
噪音（いやなおと/Screech）
NO.42大嘴蝠→NO.198暗黑乌鸦
暗算（だましうち/FaintAttack）
NO.198暗黑乌鸦→NO.198暗黑乌鸦
勇鸟（ブレイブバード/BraveBird）
NO.83大葱鸭→NO.198暗黑乌鸦
羽休（はねやすめ/Roost）
NO.16波波→NO.198暗黑乌鸦
落井下石（ダメおし/Assurance）
NO.21烈雀→NO.198暗黑乌鸦

定点教学一览

神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）
怨恨（うらみ/Spite）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
吵闹（さわぐ/Uproar）
热风（ねっぷう/HeatWave）
强夺（よこどり/Snatch）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
欺诈（イカサマ/FoulPlay）

通过其他途径习得的技能

龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金・灵银》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《心金・灵银》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学

模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）
《心金・灵银》技能机器47
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
驱雾（きりばらい/Defog）
《白金》秘传技能05

生蛋分组为飞行+飞行。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

暗黑乌鸦装进化辉石后的耐久与御乌鸦相当，速度种族值比御乌鸦高20，进攻能力则远低于御乌鸦。但由于拥有御乌鸦所不具备的一流特性恶作剧之心，使所有变化类技能都变成了先制，所以实用性可能反而高过御乌鸦。或者说它和御乌鸦根本就是完全不同的两种精灵也不为过。它的变化类技能丰富，能组成各种有效的技能组合，打法多样，而且每一种都有一定的威胁，互相形成烟雾弹，使对方难以戒备。

推荐用法

单打

精神衣带鹦鹉学舌型

鹦鹉学舌+欺诈/钻孔啄/突袭/顺风等辅助技能

鹦鹉学舌能模仿对方刚才用过的技能来使用，因为是变化类技能，所以在特性的影响下变为先制，如果对方刚才用过的是攻击技能，那么就等于是一招先制攻击技了。暗黑乌鸦是恶作剧之心特性的精灵中惟一会鹦鹉学舌的，因此这招是它最重要的特点技能之一。利用这个特点，可给它装上精神衣带，与对方火拼一回合后，再用鹦鹉学舌先制解决对方。

虽然它的进攻能力并不算很强，但它有一招本系欺诈，可尽量在高物攻精灵面前上场，利用对方的物攻来提高伤害。尤其是在已经强化过物攻的精灵面前上场时，具有很强的杀伤力，因此使它具有一定的破强化能力。还有就是在龙系精灵等一些主攻技能克制自身的精灵面前，鹦鹉学舌将会非常好用，利用这一特点能控制大部分强大且常用的龙系精灵。除了欺诈以外，再装一招本系钻孔啄补充打击面，能克制恶系打不动的格斗系，于是以格斗系为首的许多被飞行克制的精灵自然也都在它的狩猎范围之内了。最后为了防备鹦鹉学舌模仿到的技能对对方效果不佳，所以再备一招本系先制技能突袭扩充打击面，于是鹦鹉学舌+欺诈+钻孔啄+突袭四招技能就形成了一个比较完整的战术体系。

由于道具装精神衣带，所以努力值并不需要分配给耐久，首先应该把物攻加到极限，这样物攻便能达到295，虽然不算高，但也能保证钻孔啄和突袭具有一定的杀伤力。而且由于它可以用欺诈主攻，所以在物攻精灵面前上场的机



会较多，这样鹦鹉学舌模仿到物攻技能的场合也会更多。又由于鹦鹉学舌很可能模仿到肉搏、激鳞等一些大威力物攻技能，所以有时候甚至可能比神速更好用。而且在对方上回合使用的技能已经确定的情况下，先制鹦鹉学舌的效果比突袭更稳定一些，所以能用鹦鹉学舌的情况下就不要用突袭了。另一项努力值可在特攻和速度中选择，加特攻的目的在于可让鹦鹉学舌在一些特攻精灵面前也有不小的伤害，加速度的目的则在于让被它快过的这部分精灵无法依靠先制技能来破解它的战术。如果比它慢的精灵不具备先制技能，那么视情况也可连出两招欺诈或钻孔啄。

最后要说的是，虽然装精神衣带的暗黑乌鸦拼掉对方一只精灵的可能性的确很大，但从战略角度来说，仅仅只是以一换一还算不上很赚。因此最好能在拼掉对方后再做点贡献。其中最简单的办法当然就是利用先制技能再打对方一下，但对新换上的对手无法使用鹦鹉学舌，而突袭则有一定的风险。所以也可以考虑舍弃一招攻击技能换一招顺风等辅助技能，恶作剧之心特性使这些技能变为先制，可在成功拼掉一只对手且自己只剩一滴血时使用，造福队友。

冥想特攻型

冥想+恶之波动+鹦鹉学舌/热风/觉醒飞/精神干扰/影子球

装上道具进化辉石，在特攻精灵面前上场，利用恶作剧之心冥想先制强化，使对方当回合的伤害直接降低，随后用特攻技能反攻。本系恶之波动主攻，鹦鹉学舌能模仿对方上回合使用的特攻技能进行先制攻击，因此优先选择。补充打击面的技能中，破钢系盾牌并且克制面较大的热风和享有本系加成的觉醒飞可优先考虑。

努力值可在耐久、特攻、速度中选择分配，由于各项能力都非常需要努力值，加与不加差别很大，所以无论加哪项好像都有些捉襟见肘。建议即使优先考虑速攻，也至少分80点努力值给特防，因为特防实在太低，越低加一点就越划算，这样特防能达到140，在进化辉石和冥想的作用下至少不会被轻易击倒了，而且这样两防之和正好等于血量，是比较合理的分配。如果觉得加速度努力值必要性不大（先制鹦鹉学舌能在一定程度上弥补速度不足），那么可在特防多分80点的基础上，把多余的努力值给血量和特防对半分，这样冥想后会变得很耐打。特攻建议加到极限（冥想后能达到442），否则难以给对方造成威胁。

灭亡之歌型

灭亡之歌+黑眼神+守护/替身/羽休/羽毛之舞

先用黑眼神使对方无法换人，再用灭亡之歌，守住两回合后换人联防，随后倒计时结束，对方倒下。在强攻精灵面前实现难度较大，不过对火力不强的耐久型精灵很容易形成绝杀。由于暗黑乌鸦战术丰富打法多样，所以它的灭亡之歌打法比下一个单元要分析的梦妖更隐蔽一些，对方未必会想到立刻换人。

即使在释放黑眼神的同时被对方立刻换上大火力精灵，暗黑乌鸦也仍然有它的优势，它虽然在会灭亡之歌+黑眼神（挡路）组合的精灵中并不是耐久最强的，但却能在把努力值都分给耐久的同时利用特性保持先手，于是唱完灭亡之歌后便能用主动性极强的先制替身或羽休配合守护来防守了，等于是变相提升了耐久。只要释放灭亡之歌的那回合，

对方的攻击无法对它造成3/4血量以上的伤害，那么接下来的两回合就能用先制替身+守护轻松地防住。除替身之外也可用羽休来配合，同样只要释放灭歌时对方对自己的伤害不超过3/4，就能用先制羽休回复到3/4以上，并再接下一招攻击，然后守护。也就是说只要是能放出替身的场合都同样能用羽休防住。相比之下替身的好处在于不怕被命中要害，不怕一击必杀，还能顺便防异状攻击。而羽休的优势首先在于对方只能用克制它的技能造成大伤害的场合，由于它的3个弱点岩电冰全都能靠先手羽休来解除，又因为特性使羽休变为先制，几乎能保证特效发动，所以这种情况下通常对手只要无法将它一招秒掉，就都能用羽休防住，但需要注意使用先制羽休后会出现格斗和虫系两个新的弱点，所以仍然存在安全隐患。羽休的另一个优势体现在对方首回合不换人的场合，只要在一只打不掉暗黑乌鸦半血以上的精灵面前上场，就能在使用黑眼神+灭亡之歌之后用先制羽休直接防住。而替身则只要对方对自己的伤害超过3/8，那么在使用黑眼神+灭亡之歌并承受两次攻击之后便将无法使用。也就是说羽休在首回合选择可控对手的范围比替身更广一些。

另外还有一种选择便是羽毛之舞+羽休组合，这一组合主要针对首回合对方换上高物攻精灵的场合，只要对方的火力不至于将它秒掉，就能第一时间用先制羽毛之舞把伤害压制在半血以下，随后在释放灭歌的同时还能再挡下一次攻击，然后用羽休便能防住。但这一组合很难防住高特攻精灵。

虚张声势型

虚张声势+替身+欺诈+羽休/电磁波/剧毒/挑拨/黑眼神/噪音

利用恶作剧之心使用先制虚张声势+替身组合是所有恶作剧之心特性精灵共有的优势打法，但同时能用本系欺诈来配合虚张声势，则是仅有暗黑乌鸦和鬼精灵才能做到的。相比之下，鬼精灵的优势在于没有属性弱点，且能用鬼火来进一步配合，而暗黑乌鸦的优势则在于装进化辉石后耐久略高，且速度比鬼精灵快不少。在物攻精灵面前一旦成功实现战术，将能使欺诈拥有很强的破坏力，甚至可以秒敌。在特攻精灵面前虽然欺诈的威力一般，但能较安全地使用虚张声势，战术自然也就更容易实现。

最后一招的选择面很广。先制羽休回血能增强战术的安全性。先制电磁波能配合虚张声势使对方更难以出招，而且因为是先制，所以即使面对高速精灵也可能在当回合直接奏效，特别是在面对高速精灵原本就需要用后手欺诈反打的时候，先用电磁波通常都有益无害。剧毒能配合虚张声势效果进一步消耗对方血量，尤其是对消耗型精灵效果明显。先制挑拨能先读化解一些变化类技能，尤其重要的是先读化解对方的挑拨，对消耗型精灵也能形成绝杀。黑眼神能使对方无法依靠换人来解除混乱状态。先制噪音能降低对方的物防，使对方混乱攻击自己的伤害翻倍，通常混乱攻击自己的威力是40，而在虚张声势和噪音的双重作用下，这个威力提升至160之高，一次混乱就能把对方打个半死，可谓阴险毒辣。

虚张声势打法在暗黑乌鸦的整个战术体系中起着至关重要的，因为暗黑乌鸦的其他打法都很有针对性，比如上文介绍的“精神衣带鹦鹉学舌型”专门针对物攻精灵，“冥想特攻型”专门针对特攻精灵，“灭亡之歌型”专门针对耐久型精灵，正因为针对性太强，所以对

方立刻换人的话，就很可能会被破解。但是对方换人却正是“虚张声势型”最希望看到的，因此对对方形成了很大的牵制，使对方不敢轻易换人。

先制梦话型

睡眠+梦话+吹飞+精神转移

暗黑乌鸦的恶作剧之心先制梦话型又是一种独特、有趣、而且非常厉害的打法。把努力值都分给耐久，并装上进化辉石之后，它的耐久也能达到较高水平，不会被轻易击倒。先制睡眠之后使用先制梦话，并且配上吹飞和精神转移两招，如果梦话抽中吹飞，那么就能在对方出手之前直接把对方吹下去，事先让队友放过隐石沙砾后等于吹一次就白打对方一下，仅以此就能作为进攻手段。如果梦话抽中精神转移，那就可以将睡眠状态转移给对方，不仅自己立刻解除了睡眠状态，而且转移给对方的睡眠状态将被重置为1到3回合，等于是用了一招先制催眠。更奇妙的是，只要在对方醒来之前用吹飞把对方吹下去（睡满两回合就行），就能使睡眠状态再次被重置，于是下一次被吹上场后还是逃不过醒来之前就再次被吹下场的命运。在没有催眠条款的规则下很可能形成对方多只，甚至所有精灵全都被催眠的局面。由于恶作剧之心特性使梦话变为先制，所以只要不抽中睡眠，对方甚至都没有还手的机会，偶尔遇到比它快的精灵用先制技能攻击的话，以它的耐久，先制技能程度的火力也是足够挡住的。也就是说只要运气足够好，就有可能用一只暗黑乌鸦奠定胜局。不过实战中连环催眠容易被对方的队医（尤其是自然恢复特性的队医）破解，并且整个战术很怕挑拨、鼓掌以及交换专爱系道具等骚扰手段。

脱出按钮型

顺风/灭亡之歌/晴空万里/求雨/电磁波/黑雾/欺诈/?

装道具脱出按钮的纯贡献流打法。利用恶作剧之心先制使用辅助技能，然后承受对方的攻击，发动脱出按钮，当回合直接换上队友来利用。比如释放顺风后被对方打下场，就能让队友利用顺风效果三回合。还有先制晴空万里和先制求雨也都是配合天气队的绝佳选择，不仅能先手盖掉对方的天气，还能及时下场并安全换上队友来利用。使用先制灭亡之歌后发动脱出按钮退场，等于是立刻解除了我方的死亡倒计时，而对方则不得不在倒计时结束之前换下，配合踩影子特性精灵并且用守护防守，很容易形成绝杀。另外还有先制电磁波也能给队友带来很有利的作战环境，如果运气好当回合对方无法行动，甚至还能继续搭配其他辅助技能。以上五招作为主要辅助手段可根据具体配合需要从中选择，若技能格还有剩余，可再备一招黑雾防强化，或者备一招无关自身火力的



欺诈伺机对付物攻精灵。

道具装脱出按钮自然必将舍弃进化辉石，耐久肯定会有所损失，但只要将努力值全分给耐久，仍然能使耐久接近中等水平。况且我们在给它选择上场时机时还能主动避开天敌，因此要挡住一次攻击是很容易做到的。而当再次受到攻击时，对它来说将会是致命的，不过这样也好，因为它又能在使用先制辅助技能之后被对方干掉，从而立刻换上队友了，也就是说，同样的辅助效果可以使用两次。在这两次辅助的过程中，争取让队友把一只精灵的损失给赚回来，甚至奠定胜局。虽然理论上凡是高速精灵都能用类似的方法来辅助，但都不及恶作剧之心的先制效果来的安全，因为一旦被对手抢先攻击，那么脱出按钮便会抢先发动，等于是在浪费掉道具的情况下被对方白打一下。

轮转

辅助型

挑拨/电磁波/怪异光/灭亡之歌/怨恨/顺风/黑雾/噪音/羽休/黑夜魔影/欺诈

轮转中利用恶作剧之心特性使用各种先制辅助技能的打法。特性保证了它的先手优势，能在把努力值全都分给耐久的情况下仍握有主动权。在设计三角联防的时候，除了考虑配合抵抗岩电冰属性的精灵外，还可以考虑配合抵抗格斗系和虫系的精灵，使对方不敢轻易用这两个属性的技能来对抗羽休，因此鬼系精灵也是不错的选择。攻击技能可在无关自身火力的黑夜魔影和欺诈中选择。

先制梦话型

睡眠+梦话+吹飞+精神转移

轮转中同样也能用先制梦话打法，配招与上文单打部分介绍的相同（参看上文），不同的是轮转中能利用三角联防增强防守，还能用队友的双墙、龙尾等技能来加强配合，使战术变得更好用。梦话吹飞还能顺便阻止对方强化。但如果是3V3的规则自然就用不到了。

多元对战

辅助型

顺风/欺诈/噪音/虚张声势/鹦鹉学舌/挑拨/灭亡之歌/垫后/强夺/黑雾/晴空万里/求雨/其他攻击技能

多元对战重视速度，因此依靠恶作剧之心特性的先制辅助打法依然非常好用。可用先制噪音或虚张声势抢在已经提升过速度的队友前面增强队友的火力。还能依靠先制效果使释放顺风等场地技能的战术成功率大幅上升。如果先制释放顺风后仍然幸存，那么下回合便可用提速后的欺诈先手对付高物攻精灵。还有先制挑拨封杀对方的辅助技能也是很强的辅助手段，先制灭亡之歌、先制垫后、先制黑雾以及先制鹦鹉学舌也都是它作为恶作剧之心特性精灵的特点技能。

先制鹦鹉学舌速攻型

鹦鹉学舌+冥想/守护/其他辅助或攻击技能

暗黑乌鸦在多元对战中最大的特点当属先制鹦鹉学舌，这招不仅能在特性作用下变成强大的先制攻击技能配合队友速攻，而且在多元对战中还能选择模仿的对象，也就是说可以通过选择模仿队友而确定模仿到的技能，从而更方便主动利用。但是要记住千万别模仿队友的单体攻击技能，因为被模仿的队友

会直接成为被攻击的对象，不过范围攻击技能并不存在这个问题。比如可以用鹦鹉学舌模仿队友的地震（自身免疫队友的地震）、岩崩（先制范围害怕效果）、真空斩（本系加成）、暴风雪（高效范围特攻技）、浊流等技能都可以。试想一下，这些常用的高效技能一旦变成先制将会有多可怕?

此外还可以用一些难度较大但效果更好的配合，比如模仿蓄水或吸水特性精灵的乘浪，模仿电气发动机、蓄电、避雷针特性精灵的放电，以及模仿引火特性精灵的喷烟，在完成高效先制范围攻击的同时，发动队友的特性，融进攻辅助为一体。虽然队友在使用这些技能时都会对暗黑乌鸦造成很大的伤害，但因为先制鹦鹉学舌实际模仿的是队友上回合使用的技能，所以只要是在队友使用这些技能后的下回合暗黑乌鸦才上场（或用守护配合），便能在不造成误伤的前提下完成配合。

如果以暗黑乌鸦为主体进行先制强攻的话，甚至还能想办法让它先使用冥想强化。冥想一次的极限特攻能达到442，试想一下特攻442的高效范围先制强攻，是不是很诱惑呢?如果首回合先读对方不会直接强攻的话，就可以直接冥想，比如看到对方场上配置很明显是要使用神秘空间、顺风或强化速攻的时候，就是冥想的好机会。同时让队友也用强大的范围攻击技能直接进攻，第二回合无论对方变得多快，暗黑乌鸦都可以用先制鹦鹉学舌模仿队友之前使用的技能抢在对方出手前进攻，加上队友之前的那次攻击，差不多就能将对方攻陷了。但是在对方明显要直接强攻的情况下，直接冥想就会存在很大的风险，最好有队友掩护。三重战斗时首回合可让一只精灵掩护，另一只精灵用范围攻击技能进攻，第二回合便能直接模仿另一只精灵。双打中如果让队友使用掩护技能，那么下回合将无法直接模仿，需要让暗黑乌鸦守护一回合，战术实现难度较大。

还有就是满血时模仿队友超大威力的喷水或喷火，150的威力居然能变成先制技能，光想想就让人跃跃欲试。这个配合的难度在于如何掌握配合的时机，需要在队友已经使用过喷水或喷火的前提下让暗黑乌鸦满血在场，而且还要保证队友不被干掉。如果只是在队友使用喷水或喷火时简单地让暗黑乌鸦守护一下的话，虽然能满足前两个条件，但无法保证队友不被干掉。为了同时满足这三个条件，最可靠的方法是先让另一只队友用跟我来掩护队友使用喷水或喷火强攻（这本来就是个不错的配合），等使用跟我来的队友倒下后，便能安全换上满血暗黑乌鸦来模仿喷水或喷火了。

若以模仿特攻技能为主，努力值就加极限特攻，以模仿物攻技能为主则加极限物攻。如果需要扩大配合面，或想要见机模仿对方技能的话，也可以考虑把努力值全都分给两攻，否则另一项努力值就在耐久和速度中选择分配。如果努力值分给耐久，那么道具就装进化辉石，反之则可换成精神衣带。



梦妖

（ムウマ/Misdreavus）

编号：200　分类：夜啼口袋妖怪　身高：0.7m　重：1.0kg

半夜出来吓人，收集害怕的心作为自己的能量。



能力方面

种族值					
HP	60	物攻	60	物防	60
特攻	85	特防	85	速度	85

各项能力极限值					
HP	324	物攻	240	物防	240
特攻	295	特防	295	速度	295

属性为鬼，受到的攻击效果如下

效果2倍：鬼、恶

效果一般：飞行、岩石、钢、火、水、草、电、超能、冰、龙

效果减半：毒、虫

无效果：普通、格斗、地面

特性

浮游（ふゆう/Levitate）：不会受到地面系技能的影响。

梦特性

舍身（すてみ/Reckless）：使拥有反作用力伤害的技能提升20%的威力

升级技能一览

1:叫声（なきごえ/Growl）

1:精神波动（サイコウェーブ/Psywave）

5:怨恨（うらみ/Spite）

10:惊吓（おどろかす/Astonish）

14:怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）

19:黑眼神（くろいまなざし/MeanLook）

23:厄运（たたりめ/Hex）

28:精神光线（サイケこうせん/Psybeam）

32:分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）

37:报复（しっぺがえし/Payback）

41:影子球（シャドーボール/ShadowBall）

46:灭亡之歌（ほろびのうた/PerishSong）

50:怨念（おんねん/Grudge）

55:能量宝石（パワージェム/PowerGem）

可以习得的技能机器

4	6	10	11	12	17
18	19	21	24	25	27
29	30	32	40	41	42
44	45	46	48	49	57
61	63	66	70	73	77
85	87	90	92		

遗传技能一览

噪音（いやなおと/Screech）

NO.353怨影娃娃→NO.200梦妖

殊途同归（みちづれ/DestinyBond）

NO.92鬼斯→NO.200梦妖
封印（ふういん/Imprison）
NO.607烛灯鬼→NO.200梦妖
临别礼物（おきみやげ/Memento）
NO.607烛灯鬼→NO.200梦妖
突袭（ふいうち/SuckerPunch）
NO.92鬼斯→NO.200梦妖
影袭（かげうち/ShadowSneak）
NO.353怨影娃娃→NO.200梦妖
诅咒（のろい/Curse）
NO.92鬼斯→NO.200梦妖
怨恨（うらみ/Spite）
NO.92鬼斯→NO.200梦妖
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
NO.442米卡尔鬼→NO.200梦妖
奸计（わるだくみ/NastyPlot）
NO.442米卡尔鬼→NO.200梦妖
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
NO.577细胞球→NO.200梦妖
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）
NO.577细胞球→NO.200梦妖

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
梦话（ねごと/SleepTalk）
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
吵闹（さわぐ/Uproar）
戏法（トリック/Trick）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
强夺（よこどり/Snatch）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）
魔法空间（マジックルーム/MagicRoom）
欺诈（イカサマ/FoulPlay）

通过其他途径习得的技能

炼狱（れんごく/Inferno）
梦世界PDW
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为不定形+不定形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：6400



点评

梦妖的血量、物攻、物防种族值都与进化后的巫妖相等，特攻、特防、速度种族值各比巫妖低20，装上进化辉石后耐久降远超巫妖，纯消耗打法肯定比巫妖强。进攻型打法则相当于是巫妖偏重耐久的形态，整体实力也不比巫妖差。再加上它的属性是珍贵的浮游纯鬼系，5抗性2弱点，并且5抗性中有3个免疫，鬼恶2弱点也都没有什么特别厉害的大招，也就是说弱点小抗性好，无论是纯消耗还是联防打法都很适用。

推荐用法

单打

灭亡之歌型

灭亡之歌+黑眼神+守护+分担痛苦

梦妖是最适合用灭亡之歌的精灵之一，能与黑眼神配合，先让对方无法换人，再唱灭亡之歌，随后只要能挡住两回合进攻，便能将对方消灭。虽然能用同样战术的精灵中还有耐久比它更高的乘龙（乘龙用的是挡路），但是弱点较小的优势使它发挥稳定，抗性较强的优势又使更多的精灵对它无可奈何，增加了它发挥实力的机会。尽量在耐久型精灵以及奈何不了它的攻击型精灵面前上场，若对方比自己慢，则只需要顶得住两次攻击，释放黑眼神+灭亡之歌后便可先手用分担痛苦回血来完成防守。若对方比自己快，则需要顶得住三次攻击。满足这个条件的精灵都在它的狩猎范围之内。但因为梦妖用灭亡之歌打法的战术意图过于明显，所以有经验的玩家通常都会选择立刻换人，此时黑眼神实际捕捉的将会是对方换上的那只精灵。虽然对方换上大火力精灵之后将更容易突破梦妖的防线，但同时也因换人而减少了一次进攻的机会，所以只要对方没有大火力的鬼系或恶系精灵，那么能防住的可能性还是很高的。而且就算最终无法如期实现战术，光是用灭亡之歌防耐久型精灵控场以及防强化接力的功效，也足以在战场上起到重要的作用了。

诅咒型

诅咒+分担痛苦+守护/替身/黑眼神

诅咒和分担痛苦是一对绝配，使用诅咒耗掉半血后正好用分担痛苦与对方平分。诅咒打法是梦妖的一种强有力的变招，同样也是在进攻能力不强的耐久型精灵面前使用，只要对方速度慢于它且打不掉它半血就能使战术成立。如果对方使用回血技能，那么就正中分担痛苦的下怀，血量平分后再发动一次诅咒效果，差不多这回合的血就白加了，反而让梦妖的血量得到了更好的恢复。如果再找机会用黑眼神将对方封住的话，那么对方就只能等着回血技能的PP耗光而倒下了。

当然实战中对方并不会赖着不换人，而且出于对灭亡之歌的戒备，很可能首回合就会立刻换人，于是诅咒实际击中的将会是对方换上的精灵。此时首先要对对方的火力作一个判断，如果认为对方不足以打掉梦妖半血，那就可以直接用分担痛苦，无论对方中了诅咒之后是否决定再次换人都是赚的。而对方能打掉梦妖半血的情况就比较复杂了，一般来说对方会立刻进攻击倒梦妖，此时让梦妖守护一下，就能让诅咒多发动一回合，加上之前刚中诅咒时的那回合，对方的血量也减半了。之后若先读对方继续进攻，可换精灵联防，让对方继续受诅咒困扰，若先读对方换人则可

让梦妖使用分担痛苦，或者先用替身再用分担痛苦也行。总之很考验先读能力。

神秘空间灭歌型

神秘空间+灭亡之歌+分担痛苦/守护/（电磁波/鬼火）/黑眼神

梦妖是会神秘空间+灭亡之歌组合的精灵中耐久最高的一只，这个技能组合能在灭亡之歌倒计时的最后一回合让梦妖使用神秘空间，随后直接阵亡，让队友上场利用神秘空间四回合。基本流程是首回合先使用灭亡之歌并承受对方攻击，随后对方为戒备黑眼神通常都会选择立刻换人（否则用黑眼神后再守护一下对方就等死了），于是第二回合便形成一个安全期，可用分担痛苦与对方换上的精灵平分血量。第三回合用守护。最后一回合再顶住一次攻击并使用神秘空间，战术便完成了。

为了把这个战术用得更好，我们还可以再变化一下。比如把分担痛苦换成电磁波或鬼火，然后实战中选择在奈何不了自己的精灵面前上场。此时对方为戒备黑眼神，通常会选择立刻换人，只要在对方换人的情况下使用灭亡之歌，首回合便也不会受伤了。而第二回合，对方仍然需要为戒备黑眼神而再次换人，既然首回合没有受伤，那么第二回合的安全期便不再需要分担痛苦，我们可以用电磁波或鬼火骚扰对方再次换上的精灵。这样不仅能让梦妖多做贡献，而且也让最后一回合使用神秘空间变得更安全。

最后还有一种打法就是单纯地在奈何不了自己的精灵面前上场，利用对方对黑眼神的戒备骗对方换人并直接使用神秘空间，然后换队友来利用。顺利的话将能使梦妖在不受任何攻击的情况下很安全地释放神秘空间，便于之后反复利用。而且等它再次故技重施时，对方可能会放下对黑眼神的戒备而选择不换人，此时反倒可以用黑眼神+灭亡之歌来完成猎杀。

厄运型

厄运+鬼火+电磁波+觉醒格斗



厄运的效果是攻击异常状态中的对手时威力翻倍，变成100，超过影子球。利用这个特点可与鬼火和电磁波配合，并同时装上这两招，遇到高速精灵时先用电磁波骚扰，再用厄运进攻，遇到低速物攻精灵时则用鬼火骚扰，再用厄运进攻，很适合它不上不下的速度。因为是进攻打法，所以努力值不用全加给耐久，可加成极限特攻满血，既有攻击火力又有不错的耐久，加上抗性强大的属性，使它很适合联防。正好鬼火和电磁波也都是联防打法的好招，不会因对方换人而解除状态。最后一招可用觉醒格斗同时克制鬼系打不动的普恶钢三个属性，这样打击面也基本够用。

联防型

影子球/分担痛苦/治愈之铃/十万伏特/精神干扰/觉醒力量/炼狱/电磁波

普通的联防打法，主攻技能影子球、攻防一体的分担痛苦以及充当队医的治愈之铃可优先选择。剩下的技能格再选一些补充打击面的特攻技能。其中炼狱只有在梦世界PDW中才能获得，算是给这只没有梦特性的精灵做了些许补偿，虽然命中率很不靠谱，不过倒是强推钢系盾牌的好招。相比重视速攻的巫妖来说，梦妖则更重视利用属性优势进行联防，而且如果将巫妖的努力值也向耐久方向调整的话，整体实力将不如梦妖。

轮转

辅助型

治愈之铃/神秘空间/分担痛苦/灭亡之歌/殊途同归/怨恨/怪异光/电磁波/鬼火/影子球

梦妖抗性强大弱点不多，很容易组建起强大的三角联防，加上较高的耐久，使它在轮转场上不容易倒下。辅助型以给队友提供帮助为主，治愈之铃可充当队医，但由于自身没有方便的回血技能，所以作为队医并不算稳定。神秘空间既能给低速的队友创造先手场地，又能备着帮高速队友抵消对方的神秘空间。快没血时可用分担痛苦与对方平分血量，但前提是要正好打中对方剩余血量较多的精灵。怨恨能在对抗纯消耗队伍时成为杀手锏。另外还能用怪异光、电磁波或鬼火骚扰。快倒下之前可用灭亡之歌或殊途同归作最后的贡献。若需要攻击技能就装一招本系影子球。如果配合队友的双墙或萎系技能，可利用它的鬼系属性来防瓦割和高速旋转。



冥想型

冥想+睡眠+影子球+十万伏特/精神干扰/炼狱

用冥想强化后进攻的打法，以它的抗性和耐久，强化起来比较安全。鬼系属性使它不会被巴投赶下场，配合双墙时不怕瓦割。用睡眠回血可配合队医解除睡眠状态。本系影子球主攻，再在十万伏特和精神干扰中选一招作为第二属性攻击技能备用，配合队友释放的重力场时也可用炼狱。

梦话型

睡眠+梦话+治愈之铃/怨恨/影子球/其他辅助技能

睡眠梦话是一种比较稳定的防守战术，主要配合治愈之铃和怨恨。作为队医精灵，没有方便的回血技能是个遗憾，而梦话则能解决这个问题，使它在睡眠后仍然能继续用梦话战斗，一旦抽中治愈之铃便能在将自己的睡眠状态解除的同时帮队友一起治疗。而且治愈之铃的PP只有8点，在以拉锯战为主的轮转场上很可能会不够用，而用梦话等于是变相提升了治愈之铃的PP。

怨恨在双方都是防守队伍的情况下能起到至关重要的作用，面对强攻精灵时也很有希望将对方主攻技能的PP耗光，便于全队防守。配合睡眠梦话也同样是在解决了回血问题的同时变相增加了怨恨的PP，利用有限的PP能更多地削减对方的技能，并且在双方互为怨恨消耗时占据绝对的优势。

多元对战

辅助型

灭亡之歌/分担痛苦/治愈之铃/殊途同归/神秘空间/强夺/守护/影子球/其他攻击技能

梦妖耐久较高抗性强大的优势在多元对战中很难得到发挥，虽然有许多辅助技能，但因为缺乏先手优势，使它的辅助手段灵活性较差。而且大部分辅助技能都有比它更好用的精灵存在，相比之下最能体现它优势的应该还是灭亡之歌，因为它毕竟是会灭亡之歌的精灵中耐久较高的一只。可配合隔音特性精灵以及会技能蜻蜓点水或变压的精灵作一些常规配合，也可配合踩影子特性精灵使对方无法依靠换人来解除死亡倒计时，争取守住三回合（但难度较大）。

联防进攻型

影子球+守护+十万伏特/精神干扰/影袭/欺诈/其他辅助技能

和属性上与它差别较大的精灵配合，使先读集中攻击变得更容易，争取用守护防住集中攻击，从而让没用守护的那一方有进攻的机会。通过这种方法弥补速度的不足。但这种打法还是相当被动，而且梦妖的进攻火力也不算强，所以实用价值不大。

飞蝎

（グライガ-/Gligar）

编号：207　分类：飞蝎口袋妖怪　身高：1.1m　重：64.8kg



紧贴住猎物，趁对方惊恐时用尾部的毒针击杀。

能力方面

种族值

HP	65	物攻	75	物防	105
特攻	35	特防	65	速度	85

各项能力极限值

HP	334	物攻	273	物防	339
特攻	185	特防	251	速度	295

属性为地面+飞行，受到的攻击效果如下

效果4倍：冰
效果2倍：水
效果一般：普通、飞行、岩石、鬼、钢、火、草、超能、龙、恶
效果减半：格斗、毒、虫
无效果：地面、电

特性

怪力钳（かいりきバサミ/HyperCutter）：不会被对手降低物攻能力等级。

沙隐术（すながくれ/SandVeil）：沙暴天下使对手命中率变为平时的80%，使岩地钢属性以外的精灵也不会受到沙暴伤害。排在队首时在沙漠中遇到野生精灵的概率减半。

梦特性

免疫（めんえき/Immunity）：免疫中毒状态。

可以习得的技能机器

1	6	9	10	11	12
17	18	21	26	27	28
31	32	36	37	39	40
41	42	44	45	46	48
54	56	62	66	69	71
75	76	78	80	81	84
87	89	90	94	H1	H4

遗传技能一览

金属爪（メタルクロー/MetalClaw）
NO.212铁甲螳螂→NO.207飞蝎
翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）
NO.123飞天螳螂→NO.207飞蝎
镰鼬（かまいたち/RazorWind）
NO.123飞天螳螂→NO.207飞蝎
反击（カウンター/Counter）
NO.214大力甲虫→NO.207飞蝎
沙地狱（すなじごく/SandTomb）
NO.328大颚蚁→NO.207飞蝎
高速移动（こうそくいどう/Agility）
NO.165芭瓢虫→NO.207飞蝎
接力棒（バトンタッチ/BatonPass）
NO.165芭瓢虫→NO.207飞蝎
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
NO.165芭瓢虫→NO.207飞蝎
佯攻（フェイント/Feint）
NO.123飞天螳螂→NO.207飞蝎
试刀（つじぎり/NightSlash）
NO.123飞天螳螂→NO.207飞蝎
十字毒爪（クロスポイズン/CrossPoison）
NO.451毒尾蝎→NO.207飞蝎
力量戏法（パワートリック/PowerTrick）
NO.213壶壶龟→NO.207飞蝎
攀岩（ロッククライム/RockClimb）
NO.543节蜈蚣→NO.207飞蝎
毒尾巴（ポイズンテール/PoisonTail）
NO.543节蜈蚣→NO.207飞蝎

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
打落（はたきおとす/KnockOff）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
水尾巴（アクアテール/AquaTail）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
虫蛀（むしくい/BugBite）



通过其他途径习得的技能

流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
食梦（ゆめくい/Dream Eater）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）
《心金・灵银》技能机器47
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
驱雾（きりばらい/Defog）
《白金》秘传技能05

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

飞蝎的血量和特防种族值都只比进化后的蝠蝎低10，物防种族值比蝠蝎低20，装上进化辉石后的耐久将大幅超越蝠蝎。虽然速攻都不如蝠蝎，但以耐久为主的打法会比蝠蝎更强。用于沙暴队时可发挥沙隐术特性的效果，进一步增强消耗能力。即使不用于沙暴队，也可备着沙隐术特性防对方的沙暴队。梦特性免疫对防守精灵来说也是不错的特性，但如果队中有队医的话，换成沙隐术可能会更好。另一个特性怪力钳对重视防守的飞蝎来说基本可以无视。

推荐用法

单打

物防盾型

羽休/蜻蜓点水/隐石沙砾/打落/挑拨/断头台/剧毒/地震/燕返

早在第三代还没有蝠蝎的时候，飞蝎就已经是常用的物防盾之一了。而第五代新增了道具进化辉石之后，更是使它的极限物防达到了508，配上极限334的血量，将大幅超越进化后蝠蝎的极限物防能力，成了一块更坚挺的物防盾。而且由于它的特防种族值只比蝠蝎低10，装上进化辉石后即使不加特防努力值也能达到249，同样也大幅超越蝠蝎，于是特防能力也有了较高的水平，即使遇见双刀精灵偶尔被特攻技能打一下也不至于受到致命伤。

当然，拥有这种程度耐久的物防盾精灵还大有人在，而飞蝎的特点更主要是体现在它的属性上。地+飞属性5抗性2弱点，并且5抗性中有两个免疫，两个弱点水系和冰系又都是以特攻为主的，最常用的物攻属性中格斗被它抵抗，地面被它免疫，而常被这两个属性的精灵用来补充打击面的岩石系技能又不克它，于是便有很多常用的物攻精灵对它无可奈何。再加上它能免疫电磁波，还不怕撒菱和毒菱，而且作为飞行系精灵却不被隐石沙砾克制，联防能力的确非常出众。

它还拥有很多适合联防的好招。蜻蜓点水能在联防物攻精灵之后，先读对方换人而后手换上克制对方的队友。并且在比自己快的物攻精灵面前，即使对方不换人，也能用后手蜻蜓点水安全换上克制对方的队友，提高了整个联防队



伍的机动性。隐石沙砾是足以影响整个战局的神级技能，作为强力物防盾的飞蝎能轻易找到安全释放的机会。打落能在联防过程中打掉对方多只精灵的道具。挑拨能在与对方耐久型精灵打消耗战时取得优势。还有最重要的回血技能羽休保证了它在物攻精灵面前不可撼动的优势，即使血量已经所剩无几，只要找到机会在比自己慢的物攻精灵面前再次上场，就能用羽休立刻复活。而且在耐久型精灵中它的速度算是比较快的，在一些低速高物攻精灵面前甚至还能通过先手使用羽休来挡住对方的冷冻拳。虽然是克它四倍的技能，但动手计算一下便可知道，一只物攻400多的精灵用非本系冷冻拳在羽休效果发动的情况下，只能打掉它1/3血量还不到，连续几次羽休就能把血量补回来，物防能力可见一斑。

进攻方面可备一招本系地震，虽然物攻很低，但在没有回血技能的物攻精灵面前慢慢磨是足够了，即使对方有回血技能也能用挑拨封杀。如果担心地震打不到飞行浮游，那么换成燕返也可以。或者用剧毒耗血也是很好的选择。允许一击必杀的规则下用断头台将使它实力倍增。

接力型

接力棒+剑舞/高速移动/影分身/磨爪+挑拨/羽休/替身

耐久强大的另一个好处在于接力战术更安全，而且能找到更多接力机会。甚至仍然可以作为物防盾联防物攻精灵上场后强化接力。完成任务之后还能找机会再次联防上场用羽休把血补回来，如此反复利用。像这样能够同时兼顾物防盾和接力任务的精灵并不多见。相比进攻能力更强，能做好强化后自己攻击和接力两手准备的蝠蝎来说，飞蝎则更适合完全以接力为目的的打法。另外它还可以用于长接力队，并且在长接力队中担当物防盾重任。

它的强化技能丰富，可从中选择一到两招，主要以剑舞和高速移动为主。以它的耐久来说，很有希望同时完成这两次强化，然后接给高物攻精灵速攻控场。另外如果用于沙暴队，配合沙隐术特性用影分身强化接力也是很厉害的打法。还有一招磨爪，能同时强化物攻和命中率各一阶，可接给一些以潜龙、百万角突等大威力低命中物攻技能主攻的精灵控场，但总体来说不如剑舞好用。倒是接给巨藤怪这种会催眠粉的物攻草系精灵可能会更好，一阶的命中率正好能让催眠粉变为100%，而且巨藤怪的主攻技能猛力鞭挞也正好能享受命中

率提升的效果。

剩下的一到两个技能格，建议选择挑拨和羽休。其中挑拨是它作为接力精灵的一大亮点，可用来防吹飞吼叫，羽休则能让接力效果持续反复利用，甚至在物攻精灵面前还能通过羽休回血完成多次强化。无论在短接力还是长接力中，这两招都能起到至关重要的作用。另外还有一招能防龙尾巴投和骚扰技能的替身也很好用，在它强大的耐久面前，龙尾巴投绝对不可能一击打掉替身，如果能在防住龙尾巴投或骚扰技能的同时留住替身，甚至还能把替身接力下去，并且替身配合沙隐术的效果也很不错，可惜技能格好像有点不够。



轮转

辅助型

羽休/顺风/蜻蜓点水/隐石沙砾/打落/挑拨/剧毒/瓦割/驱雾/地震/断头台

轮转中很难保证不被特攻技能打到，所以物防盾的意义大幅减弱，不过装进化辉石后飞蝎的特防能力也不弱，努力值多补点特防便能使两防能力都很强大。尽量与抗冰的精灵组成三角联防，以牵制四倍大弱点。努力值全加给耐久后技能以辅助为主，并且用它强大的抗性为队友牵制弱点。允许一击必杀的规则下可用断头台进攻。

剑舞型

剑舞+地震+羽休/接力棒/燕返

剑舞型注重进攻，可把努力值加成极限物攻满血，装进化辉石后耐久仍然不低，可在三角联防的掩护下一边用羽休回血，一边剑舞强化后进攻。还能视情况把强化效果接力给队友。与进化后的蝠蝎相比虽然物攻能力差了一点，但耐久更高使它发挥更加稳定。只是计算一下便能发现，如果把蝠蝎的物攻调整到和它一样高，剩下的努力值全分给耐久，在忽略速度的情况下虽然的确是飞蝎的耐久略高，但算上道具之差就半斤八两了。

多元对战

顺风型

顺风+地震/蜻蜓点水/燕返/佯攻/挑拨

与许多未进化精灵一样，飞蝎装进化辉石后虽然耐久超过蝠蝎，但速攻都不如蝠蝎，在重视速攻而很难发挥耐久优势的多元对战场上并不实用。实在要说优势的话那就是释放顺风会比蝠蝎更安全一些吧，但是能更安全释放顺风的精灵还有很多，所以也算不上多大的优势。

组合没下限

——口袋妖怪组合网站Pokemon Fusion简介

文/梅厦宪
编/马修

说最近有个《口袋妖怪》的网站很火，倒不是资讯多快、新闻多独家或者战术多给力，你在这个网站惟一能做的，就是把不同的口袋妖怪往一起组合，虽然听起来简单，但实际玩上你很可能会沉迷，因为组合出来的让人捧腹的奇怪口袋妖怪实在是太多了，下边给大家做个介绍。

网站简介

网站地址是http://pokemon.alexonsager.net/，这个没什么，连注册都不用，而且没什么广告，进去后会发现左右各一个可以下拉的选框，里面是口袋妖怪的名字，目前到5月22日为止，收录的精灵已有121种，即全国图鉴的前121号。点击左上的“日本语サイトはにちら”会进入日文网页，也可以直接输入http://ja.pokemon.alexonsager.net/进入，而在日文网页点English version则进入英文版网页。

关于组合

该网站目前收录到121号宝石海星，通过选择框的下拉菜单来选择口袋妖怪，选中后网页就会自动组合出奇怪的口袋妖怪出来，左边的负责脸部特征素材，右边的负责身体部分素材，所以同样两个口袋妖怪，前后顺序不同也会组合出不一样的怪东西，诸如超音蝠的嘴、小火龙的身体以及大钳蟹、臭臭花、椰蛋树的脸等都可以组合出各种没节操的奇怪口袋妖怪出来。此外网页里有一些按钮，作用见下表：



▲网站的界面很简洁。



▲选择鬼斯通和可达鸭，一个鬼脸的奇怪鸭子出现了。

英文	日文	作用
Random	ランダム	两边的口袋妖怪选框上的按钮，点击后随机选择口袋妖怪，便会和另一个组合出奇怪的口袋妖怪
Randomize	両方ランダム	两个口袋妖怪选框之间的按钮，点击后随机在两边选出口袋妖怪，然后组合出奇怪的口袋妖怪出来
Swap	入れ替える	左右的口袋妖怪互换，组合出同样具备两个口袋妖怪特点、但和刚才完全不同的奇怪的东西

除了上边的按钮，下边的Link（リンク）就是网址链接了，想要分享网站的话，在这里复制网址即可。而各位如果懒得自己找，点上面说的那些随机按钮即可。



▶点击中间的Swap/入れ替える按钮。



▶出现了一个表情极残且长个鸭子嘴的面瘫耿鬼。

网站收录口袋妖怪名称对照

该网页选择框的口袋妖怪是以图鉴为顺序，下面给出中英日版的名字对照，方便大家寻找。

妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur
妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur
妙蛙花	フシギバナ	Venusaur
小火龙	ヒトカゲ	Charmander
火恐龙	リザ-ド	Charmeleon
喷火龙	リザ-ドン	Charizard
杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle
卡咪龟	カメ-ル	Wartortle
水箭龟	カメックス	Blastoise
绿毛虫	キャタピ-	Caterpie
铁甲蛹	トランセル	Metapod
巴大蝴	バタフリ-	Butterfree
独角虫	ビ-ドル	Weedle
铁壳蛹	コク-ン	Kakuna
大针蜂	スピア-	Beedrill
波波	ポッポ	Pidgey
比比鸟	ピジョン	Pidgeotto
比雕	ピジョット	Pidgeot
小拉达	コラッタ	Rattata
拉达	ラッタ	Raticate
烈雀	オニスズメ	Spearow
大嘴雀	オニドリル	Fearow
阿柏蛇	ア-ボ	Ekans
阿柏怪	ア-ボック	Arbok
皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu
雷丘	ライチュウ	Raichu
穿山鼠	サンド	Sandshrew
穿山王	サンドパン	Sandslash
尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female
尼多娜	ニドリ-ナ	Nidorina
尼多后	ニドクイン	Nidoqueen
尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male
尼多利	ニドリ-ノ	Nidorino
尼多王	ニドキング	Nidoking
皮皮	ピッピ	Clefairy
皮可西	ピクシ-	Clefable

六尾	ロコン	Vulpix
九尾	キュウコン	Ninetales
胖丁	プリン	Jigglypuff
胖可丁	プクリン	Wigglytuff
超音蝠	ズバット	Zubat
大嘴蝠	ゴルバット	Golbat
走路草	ナゾノクサ	Oddish
臭臭花	クサイハナ	Gloom
大王花	ラフレシア	Vileplume
派拉斯	パラス	Paras
派拉斯特	パラセクト	Parasect
毛球	コンパン	Venonat
末入蛾	モルフォン	Venomoth
地鼠	ディグダ	Diglett
三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio
喵喵	ニャ-ス	Meowth
猫老大	ペルシアン	Persian
可达鸭	コダック	Psyduck
哥达鸭	ゴルダック	Golduck
猴怪	マンキ-	Mankey
火爆猴	オコリザル	Primeape
卡蒂狗	ガ-ディ	Growlithe
风速狗	ウインディ	Arcanine
蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag
蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl
快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath
凯西	ケ-シィ	Abra
勇吉拉	ユンゲラ-	Kadabra
胡地	フ-ディン	Alakazam
腕力	ワンリキ-	Machop
豪力	ゴ-リキ-	Machoke
怪力	カイリキ-	Machamp
喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout

口呆花	ウツドン	Weepinbell
大食花	ウツボット	Victreebel
玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool
毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel
小拳石	イシツブテ	Geodude
隆隆石	ゴローン	Graveler
隆隆岩	ゴローニャ	Golem
小火马	ポニータ	Ponyta
烈焰马	ギャロップ	Rapidash
呆呆兽	ヤドン	Slowpoke
呆河马	ヤドラン	Slowbro
小磁怪	コイル	Magnemite
三合一磁怪	レアコイル	Magneton
大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd
嘟嘟	ドードー	Doduo
嘟嘟利	ドードリオ	Dodrio
小海狮	パウワウ	Seel
白海狮	ジュゴン	Dewgong
臭泥	ベトベター	Grimer
臭臭泥	ベトベトン	Muk
长舌贝	シェルダー	Shellder
铁甲贝	パルシェン	Cloyster
鬼斯	ゴース	Gastly
鬼斯通	ゴースト	Haunter
耿鬼	ゲンガー	Gengar
大岩蛇	イワーク	Onix

素利普	スリープ	Drowzee
素利柏	スリーパー	Hypno
大钳蟹	クラブ	Krabby
巨钳蟹	キングラー	Kingler
雷电球	ビリリダマ	Voltorb
顽皮弹	マルマイン	Electrode
蛋蛋	タマタマ	Exeggcute
椰蛋树	ナッシー	Exeggutor
卡拉卡拉	カラカラ	Cubone
嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak
沙瓦郎	サワムラー	Hitmonlee
艾比郎	エビワラー	Hitmonchan
大舌头	ベロリンガ	Lickitung
瓦斯弹	ドガース	Koffing
双弹瓦斯	マタドガス	Weezing
铁甲犀牛	サイホーン	Rhyhorn
铁甲暴龙	サイドン	Rhydon
吉利蛋	ラッキー	Chansey
蔓藤怪	モンジャラ	Tangela
袋龙	ガルーラ	Kangaskhan
墨海马	タッツー	Horsea
海刺龙	シードラ	Seadra
角金鱼	トサキント	Goldeen
金鱼王	アズマオウ	Seaking
海星星	ヒトデマン	Staryu
宝石海星	スターミー	Starmie

一些奇怪的怪物赏析


▲雷丘鸭，为啥看着有点小火鸡的感觉?


▲一脸温顺卖萌的小卡蒂。


▲小清新风格的走路草——皮皮草。


▲额头上长个大角的铁甲蛙，有没有感觉重心不稳?


▲老家有猫脸老太的恐怖传说，这里就不吓大伙了，给奉上猫脸小火龙吧。


▲再换个脸，凶巴巴还长个小角的铁甲火龙。


▲毛球和勇吉拉的结合，超能力更强大了没?


▲毛球和巴大蝴的结合……好吧，难怪一些缺乏生物知识的玩家会认为巴大蝴本应是毛球进化……

安卓口袋软件推介

——PO、编队器与图鉴

文/三七木 编/马修

大家好，《口袋玩家》在以前曾经刊登过网络对战软件pokemon online（以下简称PO）的教程，而这次笔者给大家介绍的也是PO，不过是手机上的PO——安卓PO，这样即便是PO对战，只要有安卓手机，我们也可以像掌机那样随时随地地玩啦。

安卓PO简介

随着科技的不断发展与进步，智能手机不知不觉间已经普及到了“寻常百姓家”，而智能手机的两大操作系统安卓与iOS基本上占据了主要的市场。而安卓PO顾名思义，是一款在安卓系统上运行的软件。目前这款软件是完全免费的，并且有较好的汉化版本，对战也是基于目前最新的《黑2·白2》。目前安卓PO又分1.0版本和2.0测试版本，其主要区别是1.0版本有独立的手机队伍编辑器，对战时可以随时修改队伍，弊端则是1.0版本的服务器上玩家数量相对少一些。2.0版本是最近新出的，2.0版本将服务器移到了PO2的平台上，也就是说和电脑端使用同一个服务器平台，所以玩家更多；不过2.0版本现在还没有开发出独立的队伍编辑器，手机上想要对战的话仍需把在电脑上组好队伍复制粘贴到手机的内存卡上，不得不说比较麻烦。不过2.0版本的队伍编辑器终有一天能够开发出来（召唤技术宅），所以大家还是要耐心等待。

安卓PO 1.0

下载链接：http://url.cn/Exs8NF



▲安装界面



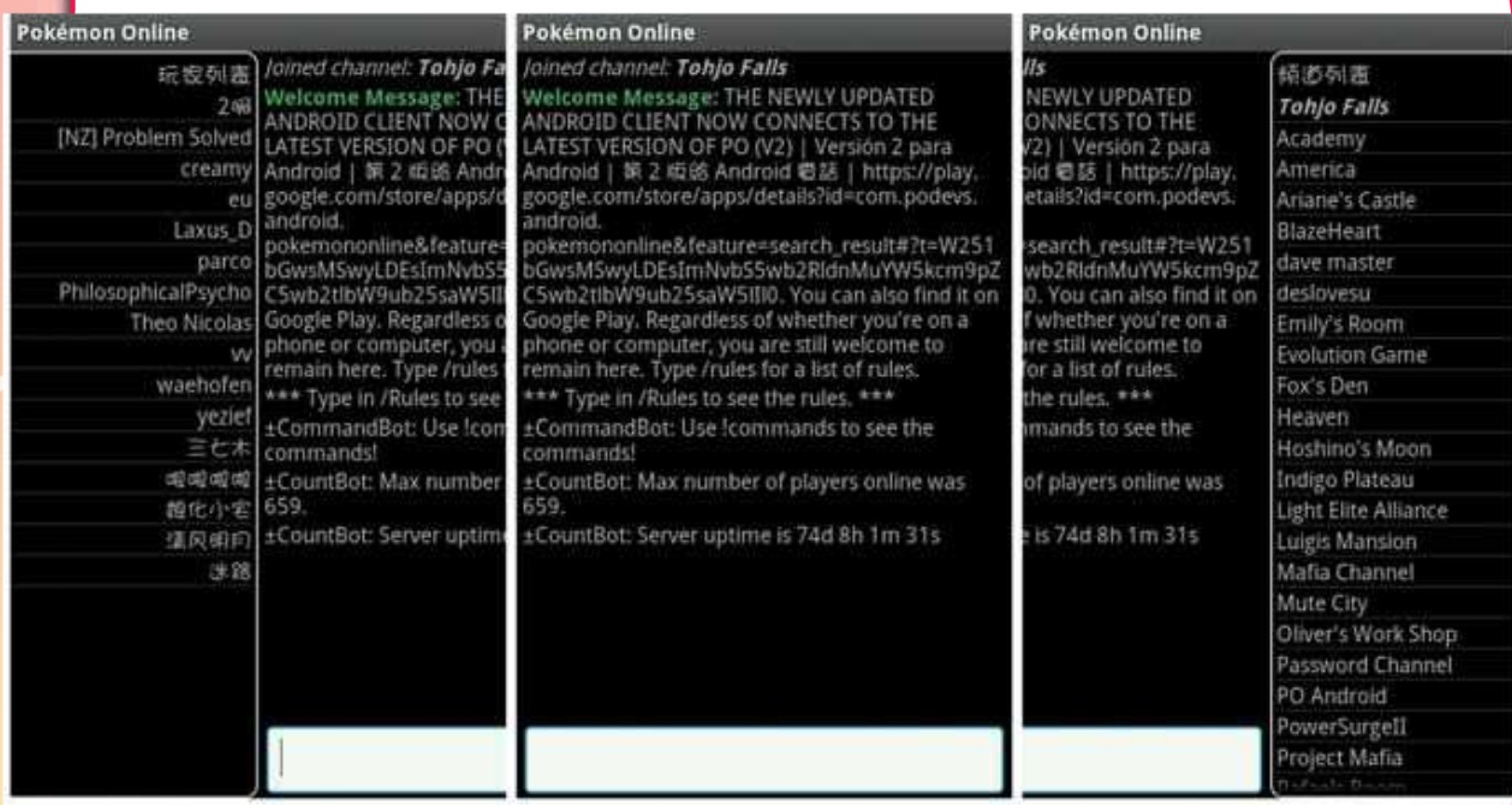
▲主界面一览



▲首先我们需要导入队伍。选择导入队伍，然后是“从文件中导入”，接下来输入队伍的路径。图中的输入路径意为存储卡“sdcard”中的“04口袋”文件夹中的“队伍”文件。注意：目前以扫描二维码的方式选择队伍较为复杂，不予以介绍，推荐第一种方式。另外，队伍文件一定要加上“.tp”的后缀，否则无法读取。



▲成功导入队伍之后输入玩家ID并选择房间的地址，之后选择登陆房间即可。



▲进入房间界面一览 可以向左向右拉动屏幕查看玩家和频道列表 在对话框里输入文字即可显示在主屏（聊天用，在对话框中输入/ranking可以查看目前自己的分数和队伍分级情况）。长按某个训练师的名字时即可挑战，长按某个频道的名字时即可加入。



▲进入房间之后选择菜单键 会出现“寻找对战” “离开房间” “分级选项”的三个菜单。



◀在通知栏中可以随时查看PO是否有对战等情况。



►对战界面，当分级是wifi OU时，对战前可以查看双方队伍。



▲对战画面欣赏，对战的信息都简洁明了地呈现。长按战报框可以进行对战聊天。



▲向左拖动屏幕可以查看队伍情况。



▲长按我方口袋妖怪和对手的口袋妖怪可以查看双方的能力值与能力值变化，长按技能可以查看技能说明。



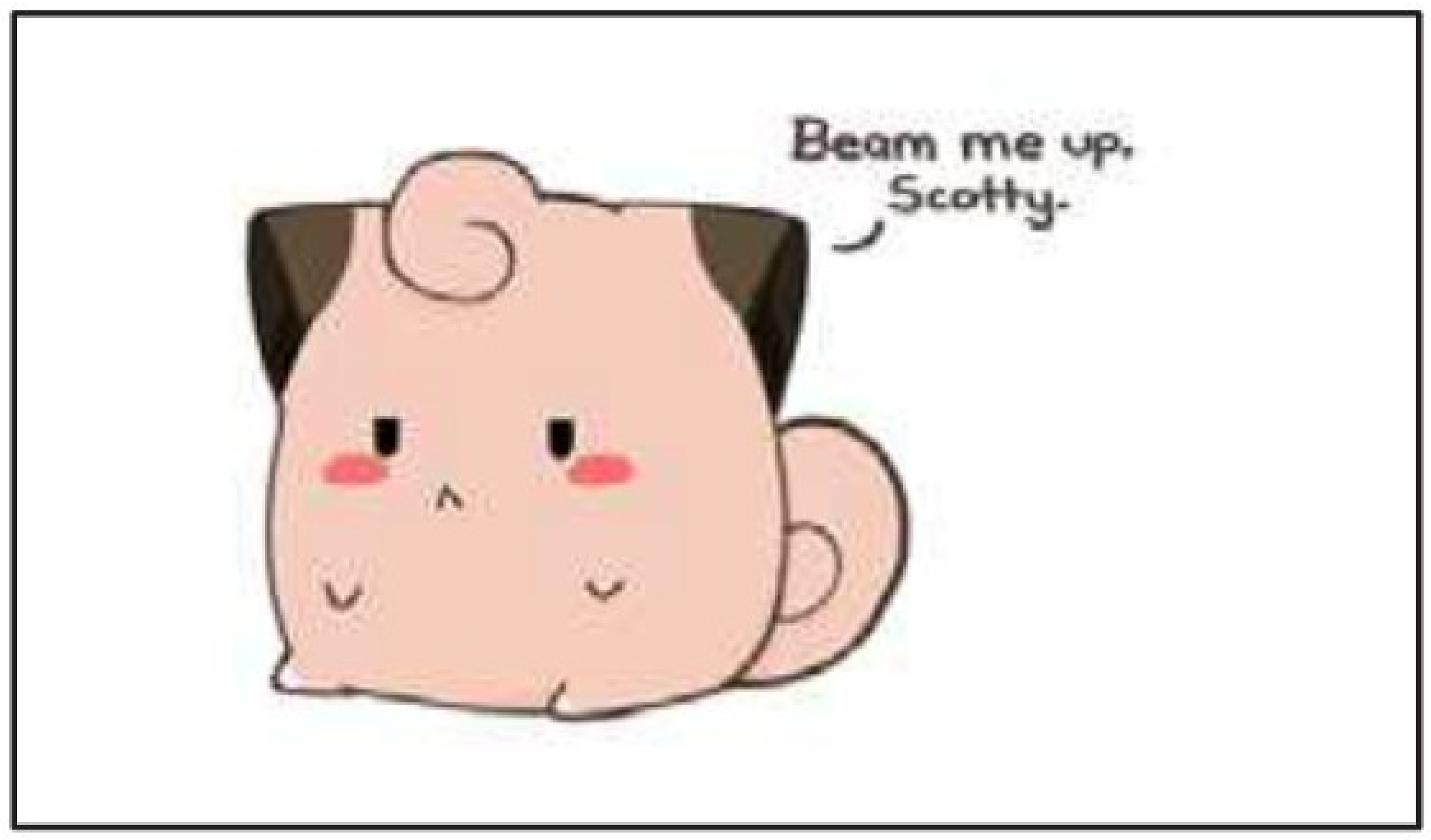
特别提醒

1.当出现皮皮的情况时，可能是因为网络信号不好，一般是等一会（1分钟左右）。如果等了很久都无法正常对战的话，检查自己的网络连接情况，或者是对战另一方网络出现了问题，这时退出即可。

2.目前安卓PO1.0对战需要连接网络进行，一场对战的流量在50KB以下，正常频率的使用一个月的流量在10MB左右。还需要加以说明的是，目前安卓PO 1.0版的对战没有保存战报的功能，算是一个小小的遗憾。



▲想要结束对战时，选择菜单键退出战斗。



1.0 版队伍编辑器介绍

下载地址：http://url.cn/Eo3D7X

起初1.0版对战时所用的队伍是从电脑里导入的，想要修改队伍十分不方便。后来国内有这方面的爱好者自主开发了安卓系统上的队伍编辑器，使得在手机上编辑修改队伍成为了可能，可以说是安卓PO 1.0在这方面的一大进步改革。在此我们向默默无闻开发的技术帝表示由衷的敬意与感谢。



▲安装界面



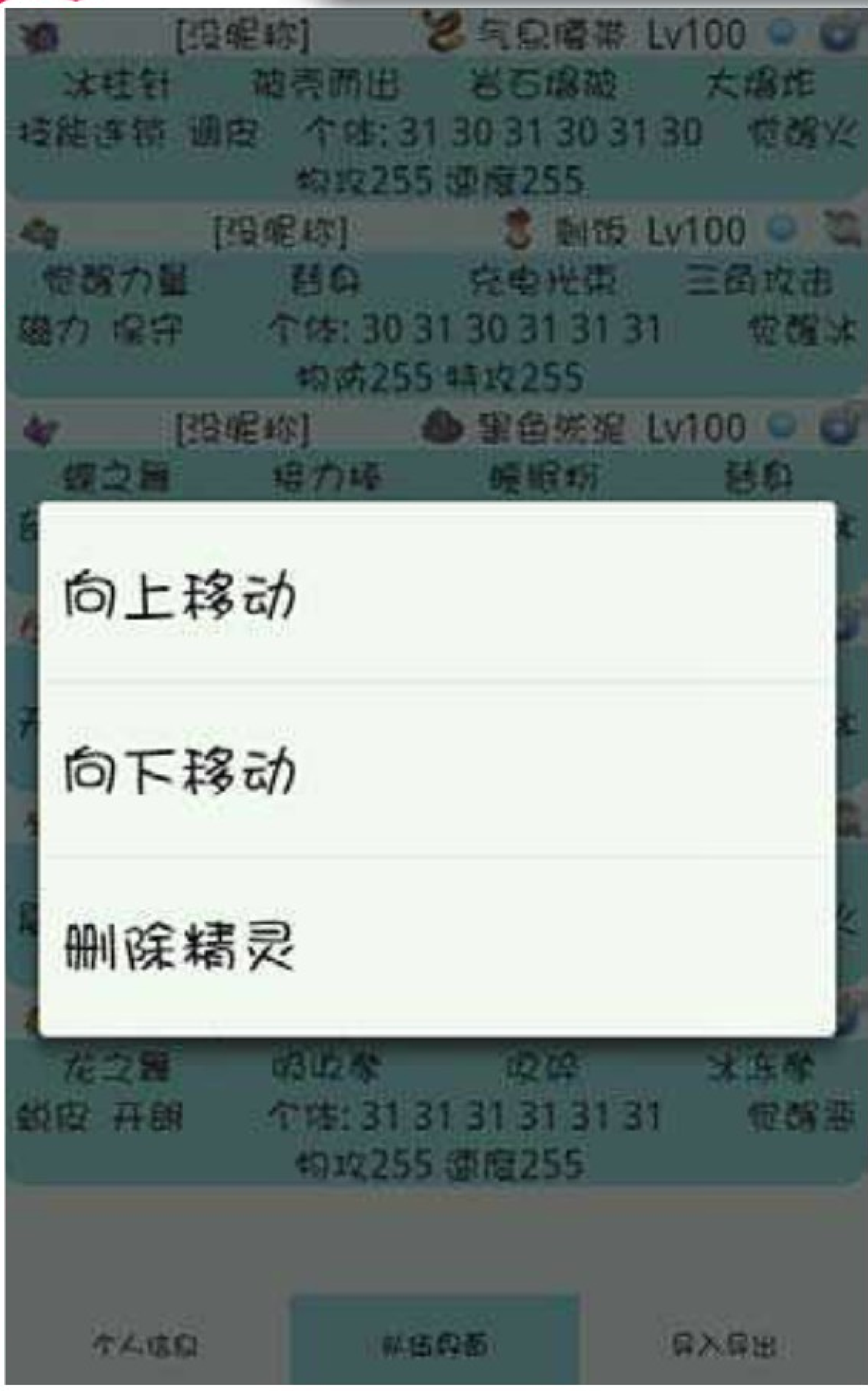
▲总体界面一览，编辑器共分为“个人信息”、“队伍界面”、“导入导出”三个部分。



▲队伍界面一览，中间一栏31、30的数字是个体值，可以筛选觉醒力量 最后修改口袋妖怪之后记得选择“保存并返回”。



▲队伍界面中的速配觉醒，点击后可以选择觉醒力量的属性。





▲此外还需要编辑个人信息，必填的有玩家ID、形象（支持1～300的序号形象），队伍分级不用填写，失败胜利信息可以填写。填写之后记得保存信息。

◀长按队伍界面中的某只口袋妖怪可以选择移动或者删除的操作。





◀导入导出的界面中可以选择打开精灵箱子直接取出口袋妖怪，方便第二次使用。



▲导入导出的界面中试队一览，可以查看目前能够打开的队伍并进行修改，如果是新组建的队伍只需输入中文名字就可以保存了。



特别提醒

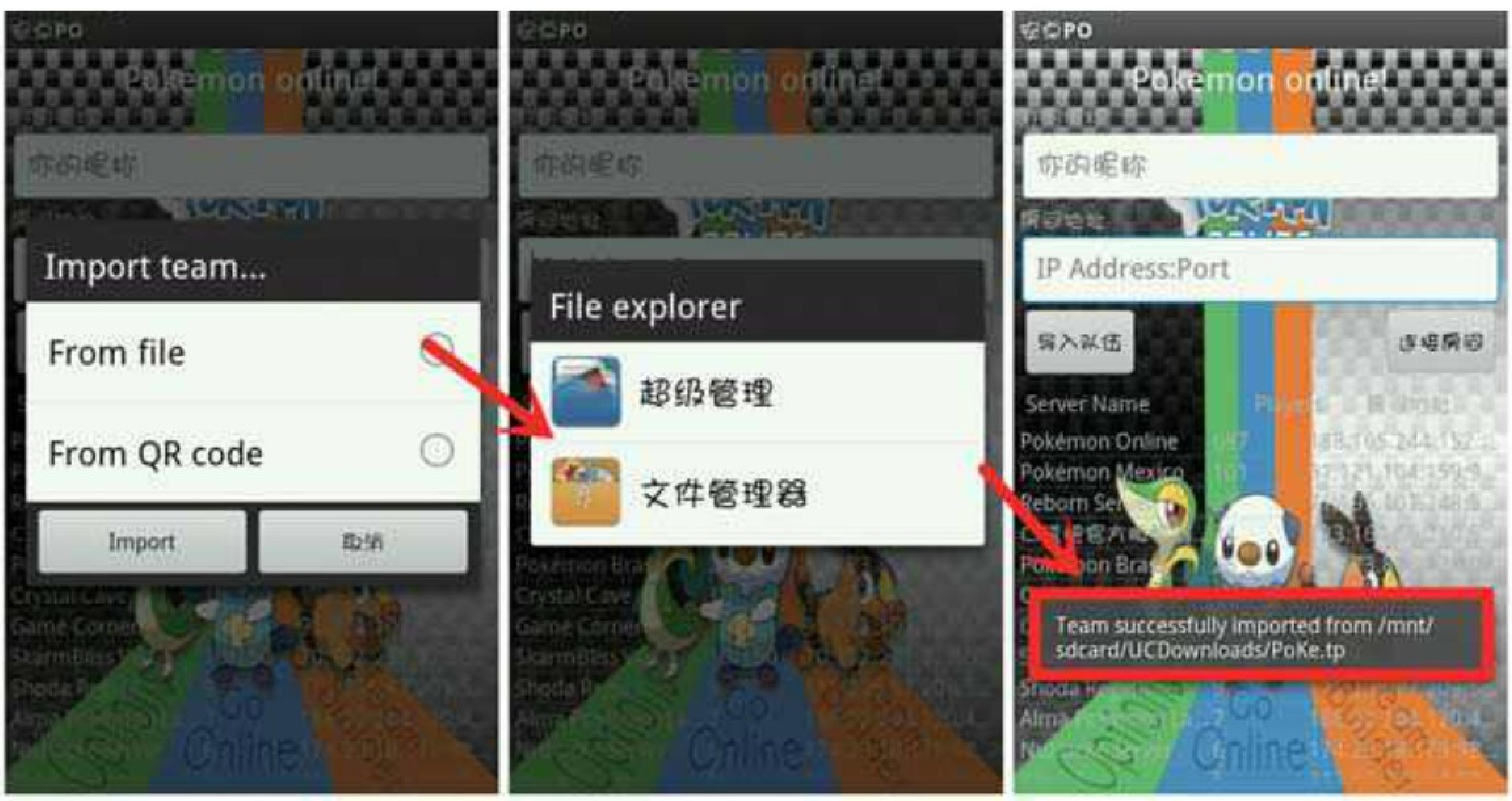
如果技能名称填写不正确或者技能不存在的话，对战时不会显示该技能。因为输入技能关键字时出现的待选技能不一定是该精灵所能掌握的技能，比如说喷火龙可以在编辑器里配上高压水泵，但对战时无法显示。另外有一部分的技能可能有不同的名称，如：开水与沸水、痛苦平分与分担痛楚。队伍编辑器无法显示的技能可以换个名称输入。

安卓PO 2.0测试版

下载链接：http://url.cn/FDNEaZ



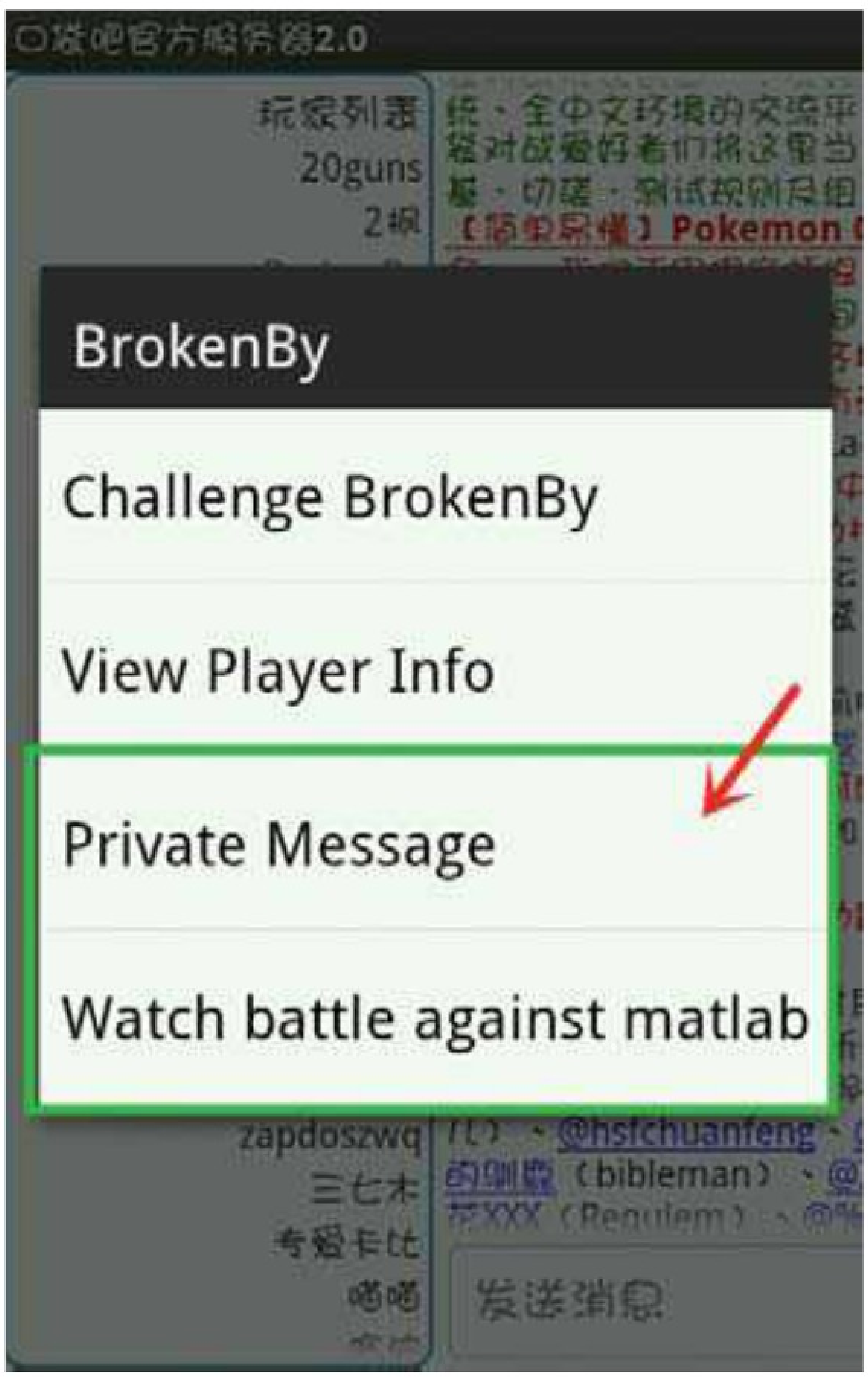
▲安卓PO 2.0界面一览。



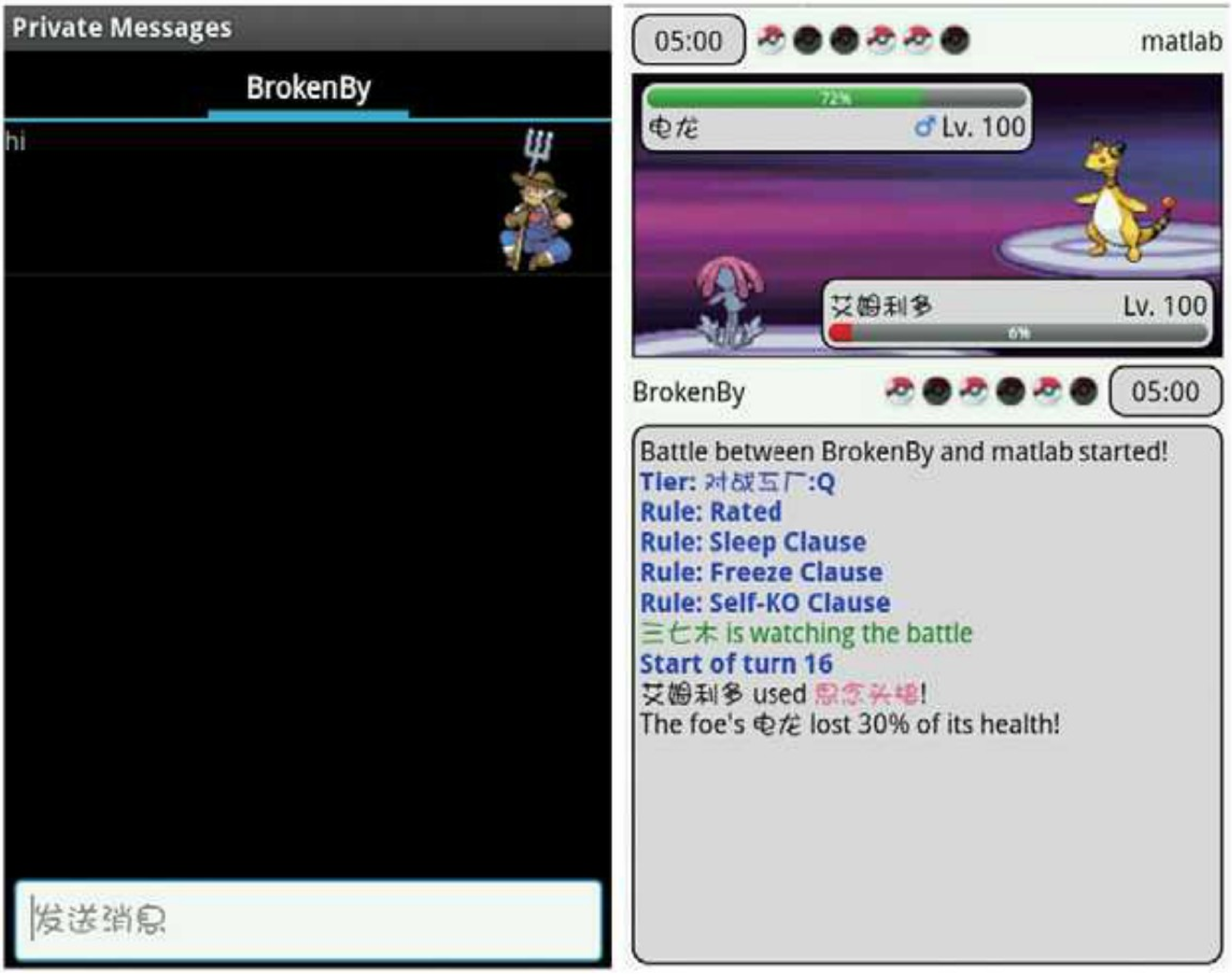
▲和1.0一样，先选择导入队伍，再选择打开队伍的文件浏览器（无需输入文件路径），出现“team successfully imported from……”时，即成功导入队伍。



▲依旧和1.0一样，选择进入服务器后可以拉动屏幕查看信息。图示为口袋吧官方服务器，是目前惟一的中文服务器，简称国服或者吧服。



▲和1.0不一样的是增加了私信功能和观战功能，还有可以选择听口袋妖怪的叫声。



▲左边是私信功能，右边是观战功能——目前笔者发现的BUG是观战中长按左侧口袋妖怪查看能力值时会出现闪退现象。

特别提醒

目前的PO 2.0仅仅是测试版，会有这样或那样的问题出现。根据大家的使用反馈来看，PO 2.0的问题体现在比较费流量，而且耗电较快，初次使用时会有口袋妖怪叫声（小心被吓到=。=），把媒体音量关到0就可以静音叫声了。

安卓口袋图鉴介绍

下载链接：http://url.cn/ExDjsO

安卓口袋图鉴是一款手机上非常好用的图鉴软件，操作简单而且不用联网也可以查看。下面给大家做简单的介绍。





▲口袋图鉴的界面，上页图和该图是横屏竖屏夏不同的妹子界面。（大雾……）



▲TEAM选项的界面，优化成了方便的队伍编辑器，不过笔者在用图鉴保存队伍的时候会出现不稳定的情况，所以还是老老实实用队伍编辑器吧 (– –)。



◀POKEMON选项的界面，非常方便的筛选界面，可以按属性、特性、技能、能力等进行搜索，帮助玩家第一时间找到想找的口袋妖怪。界面编排很整齐，图文并茂。

www.dooland.com



▲其他一些选项的界面，简单给大家做一个展示。

安卓的这些《口袋妖怪》相关软件的介绍就到这里了，如有其他的问题大家可以到“百度-口袋玩家贴吧”反馈。祝大家在随时随地的对战中玩得开心！

口袋妖怪卡片游戏

——猛毒篇

文/新房客
编/马修

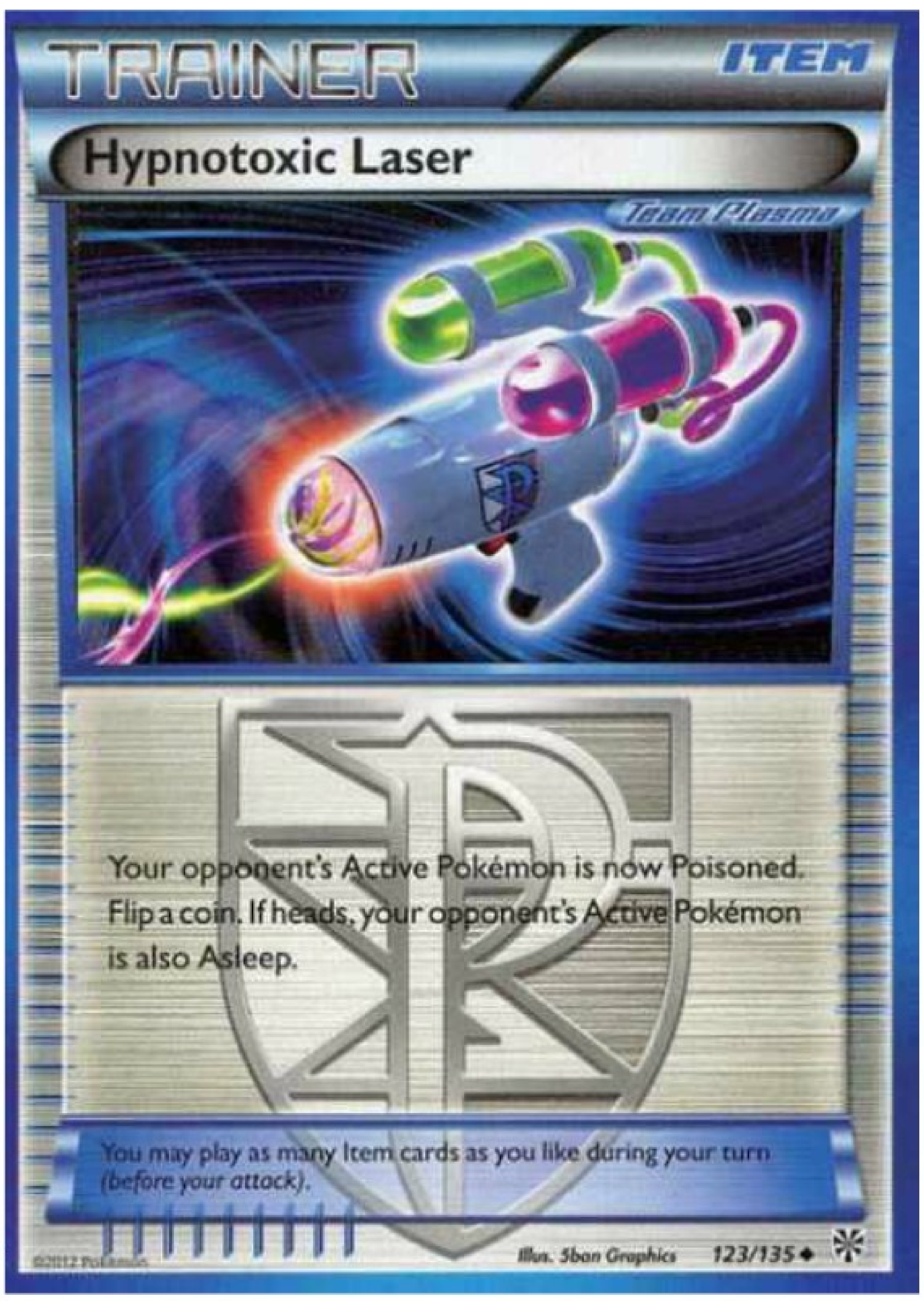
一转眼已经到了夏天，笔者所在的西雅图依旧是阴雨一片，而国内也是大雨连连。这辑的栏目中，笔者带来的是美版最新套牌“《Plasma Storm》（等离子风暴）系列”中的一些毒系战术，供大家参考。

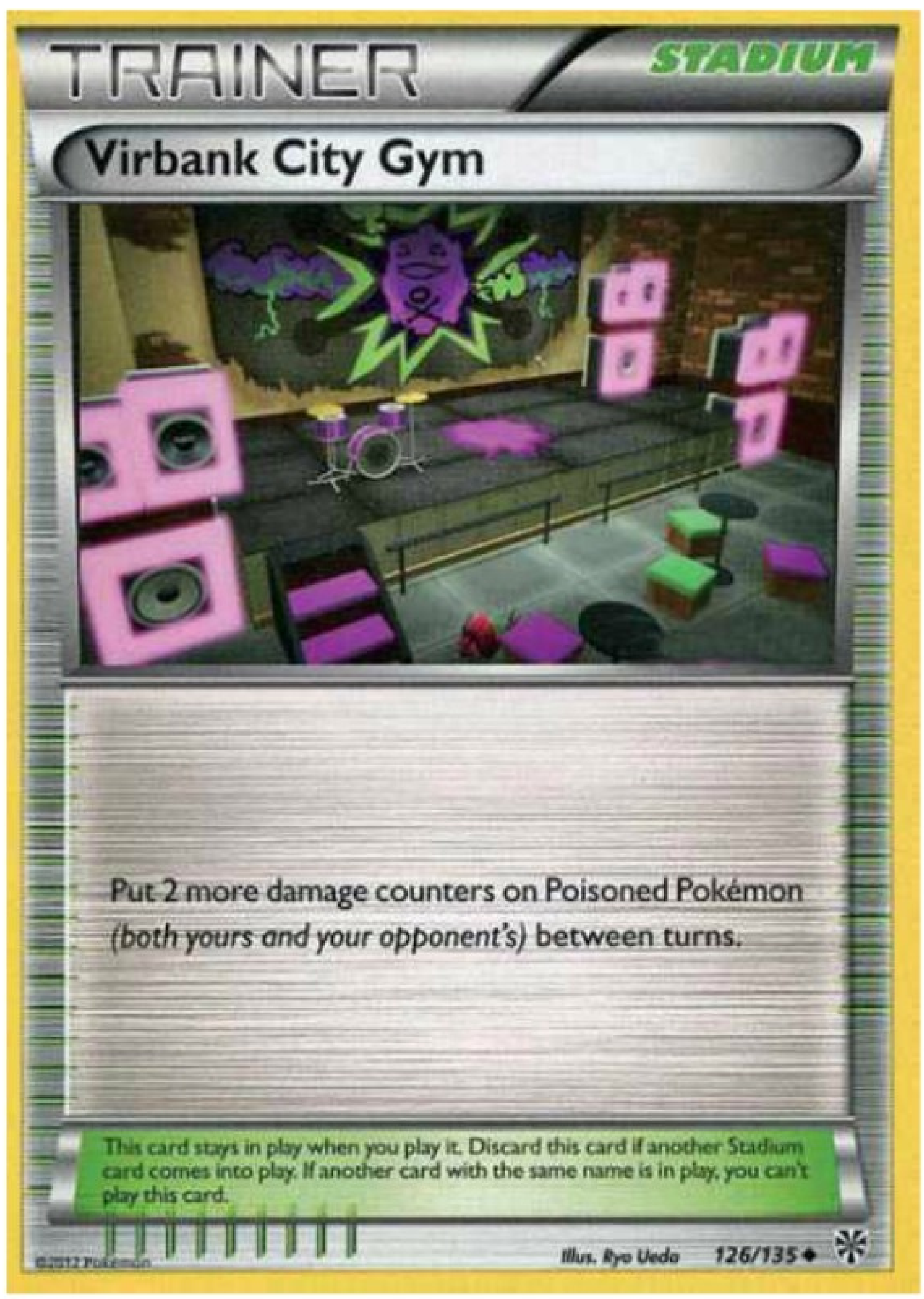


辅助卡

“《等离子风暴》”套牌中有两张十分强劲的卡片，说起来这两张卡却并非口袋妖怪卡，而是辅助性的卡。这两张卡足可以让喜欢用毒的玩家们心花怒放，而有了它们的存在，毒系战术也不再像以往那么单调。这两张卡分别是Hypnotoxic Laser（毒睡眠光束 ）与Virbank City Gym（毒系道馆）。

先来看看毒睡眠光束，这是归类在训练家卡中的道具卡，同时在我方回合中我





方可以使用任意数量的道具卡。毒睡眠光束是属于等离子团的道具，使用以后对手前场的口袋妖怪进入中毒状态，投币，如果是正面的话，对手的口袋妖怪同时进入睡眠状态。言外之意就是在进行攻击之前已经额外给对方加上了中毒状态，至少在回合间已经可以扣除一个伤害指示物了。

不过也没那么简单，我们再来看看毒系道馆的卡。如同它的名字一样，这是一张场景卡，场景卡会被放在场内，直到下一张场景卡被打出的时候才能被替换掉。场景卡对敌我双方都有效，只要在毒系道馆内战斗，那么中毒状态的口袋妖怪每回合间将额外追加两个伤害指示物。这样一来大家明白意思了吧？如果战斗场地是在毒系道馆，在没有任何口袋妖怪技能的影响下，中毒的口袋妖怪每回合间至少要被扣三个伤害指示物。看到这里，喜欢下毒的玩家们很惊喜了没有？别急，我们继续来看一下适合下毒的口袋妖怪来给大家选择。

银河团的叉字蝠

第一个登场的自然是笔者最爱的叉字蝠。这次的叉字蝠并不是普通叉字蝠，而是银河团的叉字蝠。银河团的叉字蝠有130的HP，同时有一个叫Night Sight（夜视）的能力：在我方回合进行攻击之前，我方可以抓一张牌，言外之意就是我方一回合可以抓两张牌。如果套牌内有空位，而且玩家比较有钱的话，可以多放几只银河团的叉字蝠在后场，这样一来一回合可以达到最高抓五张牌的目的。不过也要注意，谁先抓完牌谁就输了这事……

银河团的叉字蝠的技能只有一个Ultra-Toxic Fang（致命毒牙），需要一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害



为40，同时对手进入中毒状态，每回合间追加四个伤害指示物。也就是说每回合间对手要消耗40的HP，如果加上毒系道馆这个场景的话，每回合间对手要多消耗掉60的HP。大家试想一下，有几只口袋妖怪的HP是经得起每回合间消耗60点HP的……银河团的叉字蝠的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，无交换消耗。无交换消耗这一点实在是为它加分不少，即便是下完毒就立刻换其他口袋妖怪上场来进行强力攻击也是不错的选择哦！

月亮石

说起银河团的叉字蝠的夜视，如果想要好好利用的话，笔者比较推荐放一只月亮石在队伍里。它的能力Premonition（预见）实在是很有用。在我方回合进行攻击之前，我方可以选择性地看一下套牌最上



方的两张卡，看完之后可以随意将它们放回套牌里的任何地方。有了预见这个能力，配合上银河团的叉字蝠的夜视可以让我方很方便地找到自己需要的卡片！怎么样，这俩是个十分厉害的组合吧！

月亮石虽然几乎不会有上场战斗的机会，但还是看一下它的招式吧！招式方面只有一个Rock Throw（扔岩石），需要一发格斗能量与一发无色能量发动，基本伤害为30。月亮石的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。如果队伍有空位，同时想要使用抓牌战术的话，请务必将它放在队伍里！

超音蝠、大嘴蝠

既然银河团的叉字蝠如此强大，我们来看看它的进化途径吧！《等离子风暴》中有两只超音蝠与一只大嘴蝠。第一个版本的超音蝠有50的HP，技能方面只有一个Spiral Drain（旋转吸收），需要一发无色能量发动，基本伤害为10，同时超音蝠回复10点HP。超音蝠的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的超音蝠有40的HP，同时有一个能力Free Flight（自由飞翔），如果超音蝠身上没有携带任何能量卡，那么它的交换消耗便是0。这个版本的超音蝠也是只有一个攻击招式，是需要一发超能能量与一发无色能量发动的Wing Attack（翅膀拍击），基本伤害为20，该超音蝠的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

两只超音蝠都很弱，建议立刻将其进







化，大嘴蝠有80的HP，技能只有一个旋转吸收，需要一发超能能量与一发无色能量发动，基本伤害为20。大嘴蝠的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。虽然两个阶段看起来都比较笨，但最后进化就很厉害了，前提是要有场景卡的协助。好好的将这个战术运用起来吧！

大角蜈蚣

接下来这几张卡在64辑的《边界篇2》之中已经介绍过，不过值得重提一下的是，如果能将它们好好跟毒系道馆配合，将会是十分强大的战术。这是来自《Boundaries Crossed》（边界交错）中的大角蜈蚣一家。大角蜈蚣的战术跟银河团的叉字蝠相比稍有不同，一个稍为偏向于消耗，另外一个偏向于追击。

简单回顾一下：节蜈蚣有个叫Poison Point（毒点）的能力，它在前场时，所有触碰到它的口袋妖怪都将进入中毒状态。进化以后的轮蜈蚣依然有毒点能力。技能方面有一个Spinning Attack（旋转攻击），基本伤害为50。最终进化的大角蜈蚣能力与进化前相同，技能方面有Venoshock（剧毒冲击），基本伤害为80+，如果对手在中毒状态，本次攻击则追加40。单单是看大角蜈蚣的攻击招式已经是强得有些变态了，但如果加上场景的话，将不堪设想。试想一下，如果对手进入了中毒状态，那么在对手下回合行动之前，他的口袋妖怪已经被毒了两次，扣掉了60的HP，再被大角蜈蚣攻击一下，几乎是180的HP就耗光了……即便是死不了，那么攻击之后再被毒30点HP也已经无力招架了……说句无关紧要的话，大家仔细看节蜈蚣的图片设计，其实场景就是在毒系道馆呢，哈哈。不喜欢银河团的叉字蝠那种慢消耗的玩家，可以选择大角蜈蚣。

拉达

拉达的卡在65辑的《边界篇3》也已经介绍过，这里再简单来看一下，它是如何与毒睡眠光束一起合作的吧。拉达的第二个技能为需要三发无色能量来发动的Super Fang（超级牙），一击下来对手只会剩下10点HP。这是个一击就将对手打至10点HP的招式，同时也是不能将对手击杀的招式。这里如果好好利用毒睡眠光束的









话，就厉害多了！先用毒睡眠光束让对手中毒，然后用拉达攻击，然后对手就自动中毒死掉了……有了拉达这个招式，根本也无需在用毒系道馆的场景卡了……还有一个战术特别值得提及一下，拉达和银河团的叉字蝠一样，交换消耗都是0，大家知道该怎么做了吧。特别要注意的是拉达只有60的HP，最好在对手中毒的状态下再放出来，否则经不起对方一击，战术便被全破了！

银河团的基拉帝纳

来看一下银河团的基拉帝纳，它有130的HP。第一个招式是需要一发超能能量与两发无色能量发动的Hex（妖术），基本伤害为50+，如果对手的口袋妖怪有异常状态，那么本次攻击便追加50点伤害。第二个招式是需要两发超能能量与两发无色能量发动的Shadow Claw（影爪），基本伤害为90，使用以后从对手的手牌中丢弃一张卡。银河团的基拉帝纳的弱点为恶×2，无抵抗力，交换消耗为三



张能量卡。

值得一提的是银河团的基拉帝纳是不需要进化就可以直接使用的口袋妖怪，如果可以和毒睡眠光束好好配合的话，那么第一个招式一回合便可以打出110的伤害。如果场内有毒系道馆的场景卡，那么一回合就可以打出130的伤害，回合间再追加30点伤害，强得可怕呢……另外，由于银河团的基拉帝纳和银河团的叉字蝠一样，都是需要超能能量来攻击的，所以如果队伍有空位，完全可以将它放入场内与银河团的叉字蝠配合——惟一的缺点是它的交换消耗是三张能量卡，相比拉达来说，用起来稍微有些麻烦，不过一回合攻击下来不用剩下10点HP，同时还有足够高的HP扛着，也省去了进化的麻烦，大家看着选择吧！

其实除了笔者所列出的战术，还有很多卡片可以好好地配合毒睡眠光束与毒系道馆的场景卡——一切尽在美版最新套牌《等离子风暴》里，大家好好研究一下吧！咱们下辑再见！

www.dooland.com

精灵中心

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

各位口袋玩家大家好啊，话说这辑时候官方突然给更新了很多《X·Y》的内容，于是马修我更加等不及了，尤其是这些很可能不是对战主力但却构成口袋生态重要部分的路边精灵们，我个人也一向非常有爱。尤其是战斗画面，更加让人期待——尤其是做这辑的卷首特辑时，更加感叹时间过得飞快，距离新作发售还有5个月，一起倒计时期待新时代的到来吧！

卡，哭了

学校几个男生几乎天天在玩《漆黑魅影》的手机版，搞得我也想玩，可我手机不支持……我同桌帮我下了却很卡，哭了……

上海 Blue

乌冬： 只听别人聊过，还真没玩过。

半夏： 这就是传说中的改版《口袋》啊。

阿鲁： 换个高配置的手机吧，他能玩你就能玩！

马修： 其实这位同学也可以考虑下花小钱买个NDS或GBA玩哦。

订游戏

我想订正版的英文的《X·Y》怎么订？美版和欧版有什么区别？3DS啥时破解？为啥好多游戏都官方汉化但PM就不呢？啊……想到高三好多玩的玩不过来啊，落下太多了。

太原 赵旭晨

半夏： 又是这种一串问题的来信……我选择第一个回答：淘宝。

乌冬： 那我就接着第二个：欧版一般是欧洲五国语言，美版只有英文，但《口袋妖怪 X·Y》全球发售的话，欧洲各个语言版本也许会分开卖。

阿鲁： 第三个我答，目前还没有任何破解的消息，所以慢慢等吧，少年！

马修： 给我剩的完全没法答啊，为什么官方不汉化《口袋》，也许等我变成官方人士时才能知道答案吧？最后，落下多不怕，等高考后慢慢玩，时间多的是。

玩家画廊扩大版 小萌物



上海 启明星

马修：前四代的主角，估计宝宝形态也就是这样了……

玩家画廊扩大版 乘风

covvt123



马修：弹跳草和地上的滚草一起乘着风。

闪光事件

我玩《黑2》时，在去电气石洞穴的途中，离奇遇到了闪光的铁盔虫，那真是兴奋，打残血，准备丢球……我去，NDSL自动关机，我去！倒霉啊！人生第一只闪光啊！

桂林 申毅

阿鲁：说明这只闪光铁盔虫根本就不是你的，所以就不用再想它了！

乌冬：闪光口袋妖怪就是出得少，没抓到就没抓到，没必要像马修那么纠结。

马修：我才没纠结呢，就是惋惜。

半夏：NDSL自动关机前没有预兆么？

刷伊布

想起以前玩《绿宝石》的时候，在一小片草丛里重复来回地刷伊布，刚好旁边有一小块地可以种树果，于是形成了树果种了一茬又一茬，伊布却没几只的局面。

贺州 月弥

马修：我从前玩《绿宝石》在抓完柱子们一路冲浪后到达的那片草地，一边刷精灵一边等树果成熟……

乌冬：那无忧无虑刷《口袋妖怪》的日子真让人怀念。

半夏：为什么《绿宝石》的草丛里会有伊布抓？

阿鲁：这位同学玩的也是改版么？

玩家画廊扩大版 500年



乌鲁木齐 小强

马修： 巨大的卡比兽和可怜的圆企鹅，标题灵感来自于《西游记》……

日语很重要

忽然在为DSTWO能不能玩3DS游戏而纠结……日语好果然很重要。

厦门 王柴陌

马修： DSTWO是NDS烧录卡吗，玩不了3DS游戏的……

乌冬： 而且3DS的游戏现在都没破解呢，你完全不用纠结。

阿鲁： 好好学日语吧，以后很多游戏你都不用等汉化版了！

半夏： 学好日语是很重要，但怎么也没看出来和前面一句的关系……

玩家画廊扩大版 菜圣菇



广州 RAUSABU

马修： 虽然没着色，但从发型来看，还是知识之神由库西。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
包头	鬼斯通	1242787803
常熟	星爷	446770566
常州	卷卷	996024726
佛山	十三少	547560706
广州	君心・白	1196463379
广州	Andy	1124577238
广州	小葱	791870096
广州	Drilay	981734946
桂林	BKTN★毅	873759561
哈尔滨	飞蓬草	315971858
杭州	豆芽菜	1403896762
南宁	begin_思成	634418970
南宁	大叔	416119891
秦皇岛	乱の惑	502133959
青岛	彼岸花-付付	1042173813
汕头	U咪	872348885

城市	昵称	QQ
上海	愚者	819598165
上海	螳螂拳	24950357
深圳	变态超	1799562010
深圳	小民	289194312
深圳	犀牛	648446889
天津	艾辰	1194892409
天津	沉默的雪拉比	943153556
西安	XY	445278193
厦门	小白猪	623934095
厦门	伊神	982234469
厦门	阿皮	65791020
厦门	寂寞皮卡	382518003
宜兴	泽克罗姆	149868228
宜兴	阳光阿宅	769776523

口袋玩家吧暑期随机PO比赛征募（草案）

比赛时间为6～8月，详情、规则及报名见征募贴，地址：http://t.cn/zHcd11u，奖品暂定为定制T恤，资金大部分由组织者冰空暑假打工所得提供。欢迎大家踊跃参加！

64辑调查之 你最想玩到的一类衍生《口袋》游戏？

《口袋妖怪+信长之野望》那种吧，最好可以在施放技能时有2～4个技能，避免打击盲点。

桂林 申毅

格斗类，无视回合制，纯拼操作。或者Dota型，五人网上组队攻占对方。

秦皇岛 乱の惑

其实是看63辑《Pokemew》封面想到的，能不能做成《口袋妖怪》+《星之卡比》呢？这点子不错吧。

厦门 小白猪

“《迷宫》系列”吧，因为真的很好玩哦，或者竞技类也喜欢，可以与朋友一起玩。

南宁 索人

像《三国无双》一样，以人的视角骑着烈焰马，旁边一群小PM，嘎嘎！

上海 蚊子

半自动命令式战斗系统的，类似于《无瑕传说》的那种，试想一下：对着NDS说一句那怪物就自动出招。真让人内牛满面。

广州 伊格

希望看到融合“《马里奥》系列”和“《口袋妖怪》系列”的衍生，因为“《马里奥》系列”的世界观和《口袋妖怪》中某些方面的共鸣很大。

南宁 Angle-0A7

乙女类的（＞＜）。

丹东 大葱

《猫猫村》和《牧场物语》那种吧，很期待真实化的PM们，力挺钢系。

呼和浩特 阿拉贡

马修：这个可以回答的范围相当大，所以很难总结出什么，那么最后说下我自己的希望吧——真心希望出《最终幻想战略版》那样的纯口袋妖怪世界的S·RPG，这里祝大家都能早日得偿所愿。

65辑调查之 《X·Y》公布的前7只精灵，你喜欢哪个及简单评价。

觉醒超梦吧，虽然不太适应，但可能会像塞伊米那样有特殊的能力。

杭州 豆芽菜

当然是火耳狐了，小萌物神马的让人hold不住啊！

福安 王苏捷

觉醒超梦，小小的，蛮可爱的。

福州 ピカチェウ

新伊布和火主。

厦门 阿皮

泡泡蛙，本人支持水系，支持小泡，别让我失望就好。

厦门 小白猪

火狐狸，够萌。

东莞 Magic

新的伊布，很漂亮，

揭阳 水君

火系的那只，看起来比较可爱，新伊布是粉色的所以女孩子会喜欢得多些吧？

厦门 Casey

火系，我一直都很喜欢狐狸，而且这只火狐狸最终进化会很霸气吧。

南宁 枫叶

针栗鼠，看着就喜欢上了。

大连 茗茗

玩家画廊 口袋版

“玩家画廊 口袋版”的目的就是交流和快乐，没什么太高要求，大家尽情画出自己的风格！避免用颜色比较淡的铅笔来画，否则扫描出来后会不清晰，用线条明朗的笔来画出你的个性自画像吧！



沈阳 腌甜葱

马修：总觉得电鬼是种任何电器都能往上附体的鬼家伙……



上海 面格

马修：烤箱电鬼，看着还挺可爱的。



东莞 bipa

马修：达摩狒狒和混混蜥蜴的有趣之处还真就第五代开始才能表现出来。



上海 酢花の小卷毛

马修：来稿中很少见的清新绘本风格。



厦门 飞龙切

马修：发现这种植物的花骨朵乍一看还有点像龙头。

口袋聊天室

忽然发现《口袋玩家》DVD的菜单音乐都很好听啊！

江门 BAN

马修：每辑菜单曲目都是精选，希望大家看片前能静下心欣赏哦，本辑的菜单音乐相当优美的。

以后多加点身边口袋玩家们的痛苦事来分担他们的苦楚吧。

广州 洋东

马修：其实大多数朋友说自己糗事都抱着一种很豁达的心态的。

《口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题》扩展了我的战术思路啊！

上海 kiddo

马修：第五代的进化辉石的确是个给力的道具，这次专题也将连载至第六世代开始！

修哥，光盘里能不能一个月回顾一个剧场版？那样的话会乐趣无穷的。

天津 Ray

马修：看怎么回顾了，剪辑的话还好说，如若完整回顾，现在的画质差不多都得降低一倍了，毕竟DVD的容量有限……

希望《口袋玩家》能加一些孵蛋的攻略，本人对孵蛋一无所知。

上海 居晨

马修：很简单啊，队伍里带着蛋，最好再带个火焰身躯特性的精灵还能加快孵蛋速度，然后找又长又直的地方比如天箭大桥来回遛弯……

63辑的影视动画内容太少了，有赶工之嫌。

上海 顾春军

马修：冤枉啊，《口袋玩家》报道新作的内容全是跟官方走的，官方就报道那么些，小编就只能带来这么些啦。

话说“口袋画廊”收不收手绘稿？

南宁 索人

马修：收啊，画廊没少看刊登手绘稿呢，不过最好是你那扫描完发来，这样你就可以留着原件收藏了。

建议《口袋玩家》的攻略尽量在一辑上全部载出，分几辑连载，要找的话比较麻烦，一次找几本……

广州 伊格

马修：趴地上想想，有的《口袋妖怪》游戏的攻略加起来已经超过一辑《口袋玩家》的页数了……而且，很多也不是一辑就能弄出来的，所以呢，这个还真没办法，望理解。

一些关于绘板、手工、周边购买技巧什么的心得方法可以投稿吗？

MAK

马修：太可以了，以前我们就刊登过自制玩偶一类的，各位有心得不妨把稿子投来。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
—	65	口袋画廊	对决	姓名/稿费发放方式/地址邮编
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编
风魔白鹭	56	口袋画廊	帅哥们	姓名/稿费发放方式/地址邮编

大庆 小9



马修：压箱底已久的画，画的很萌，估计小9同学已经急过劲了。

上海 小强



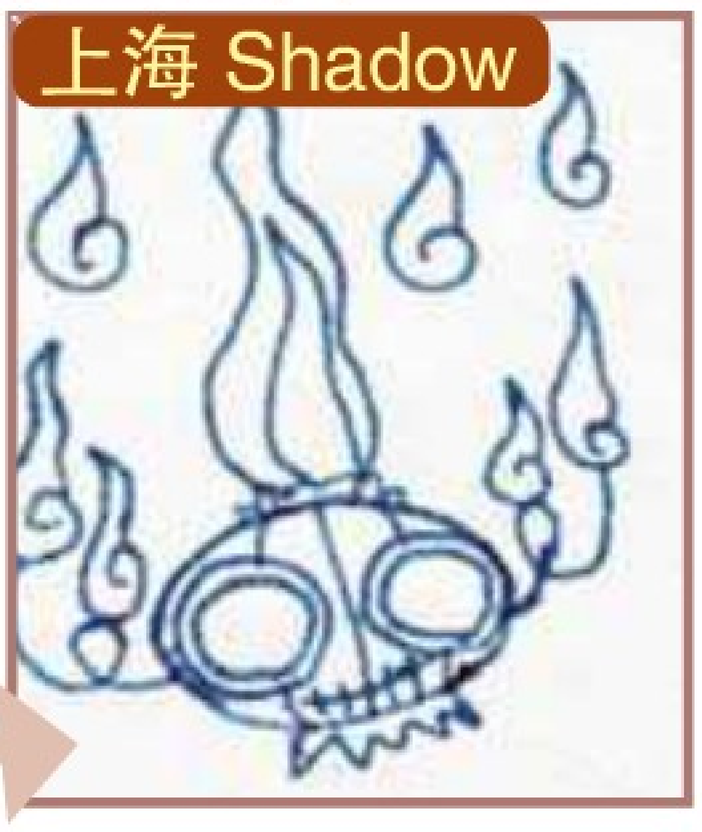
马修：小智什么时候看都是那么热血和精力充沛。

广州 傀



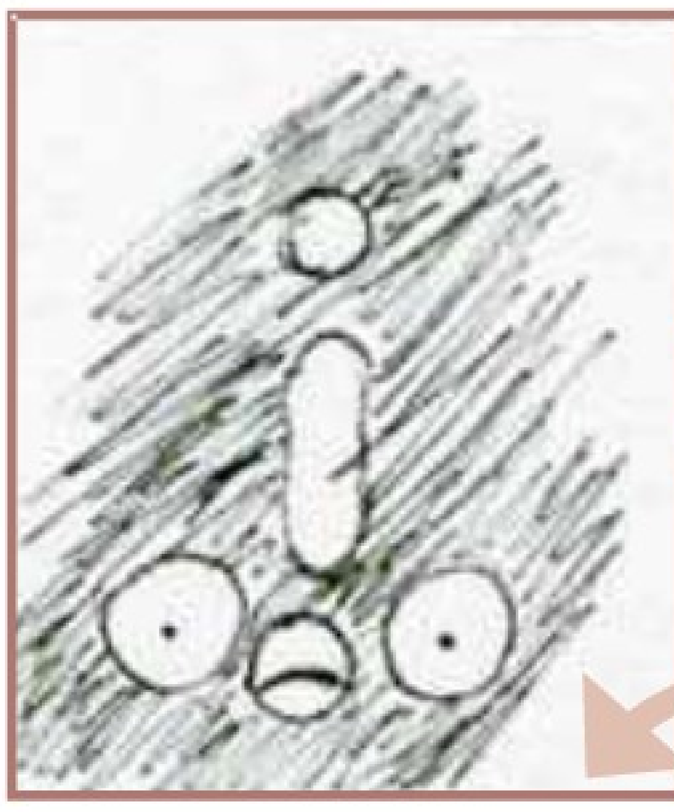
马修：被吐槽格子小已然成为了本栏目的惯例。

上海 Shadow



马修：这 骷髅脸的吊灯鬼还挺阴森的……

深圳 犀牛



马修：很显然这也是一只电鲶鱼，只不过似乎潜伏在水池或泥塘里。

苏州 老总



马修：扁扁的电鲶鱼，多有个性的PM。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下五个栏目面向广大读者开放征稿（可以直接投稿）：口袋自由谈、专题企划、口袋画廊、口袋周边及对战乐园。投稿其他栏目前请发电子邮件或其他方式和编辑沟通确认。各位朋友请尽量用电子邮件投稿，投稿邮箱地址：pgking@263.net，投稿邮件标题请注明“口袋玩家投稿”字样。

征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄和电子邮件投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～66辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊

栏目主持/马修

画廊一般没前言，但这辑出现点变动，都是因为邮政汇款越来越麻烦了，而该栏目的非固定作者又是最多的，因此本辑的各位作者们，在投画稿时没有提供银行卡信息的话记得发电子邮件告诉小编哦，这样发稿费也会更加迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。

电松鼠

绘：ピカリ



皮卡莉同学画的电松鼠，围巾系的特有探险队的范儿。

干啥呀

绘：卷耳兔小惠



原标题是《皮卡丘》，被马修我改成了一句回答的话……

博士，我抓到了刺河豚

绘：Kazuki樱



劲敌被勒的都要上不来气了……

水

绘：浅蓝梦幻



朦朦胧胧的看着还真像融在水里呢。



白龙和黑龙

绘：燐

两条神龙和它们的拟人，手绘的效果相当赞。

火耳狐

绘：kiro

站立的火耳狐，身材上看有些第二形态的感觉呢。





海边

绘：虹彼

有点油画的感觉，图中竟然还真的有水彩！

非常热闹啊！顺便，Color同学要寄回原画的话，记得提供有效地址哦。



和PM一起吃饭

绘：Color

口袋自由谈

本辑“自由谈”收录的是一篇改编自《口袋妖怪+信长之野望》的短篇同人小说，而背景似乎是本能寺之变前，为了方便不了解这段历史的玩家，文章最后也附上关于这段历史的简述，来看看这个口袋版的本能寺之变前夜的故事吧！

决意

文/静攸　图/曲曲

决意之一



烛火摇曳。姿容艳丽的女子坐在桌旁，听着窗外近乎声嘶力竭的虫鸣，妖娆的凤眸里隐约有怜悯之色。她身后不远处，梦妖隐藏在屋角处，只露出两只诡谲的魅惑双瞳，像是在嘲笑着主人的多愁善感。

烛火的光突然猛地跳了一下。

女子侧身往门口看去，拉门的纸屏上投射出一个修长的影子。接着侍女的通报声传来：“浓姬夫人，光秀殿下求见。”

“请他进来吧。”

拉门敞开。

门后站着一位极年轻的男子，黑发用神绳扎好束在身后，淡色铠甲将面容如玉的他衬得愈发清雅出尘，他看向浓姬时，神色格外平静，但眼角眉梢间偏又藏了几丝轻愁。浓姬见状，不禁“噗哧”一笑。

“这是怎么了，光秀大人，难道招待

不周让您委屈了？”

“归蝶小姐，请不要开在下的玩笑了。”矜持的嗓音，像是桃源乡的冷月一样动人却不可捉摸，浓姬“啧”了一声，对于这个吹雪国之主固执地不肯改掉对自己的称呼很是无奈，不过她也没打算去纠正。只是正色道：“光秀大人见过源之国的大名了吧？”

“嗯。”

“如何？”

秀丽的青年沉默半晌，最后只淡淡道了一句“不好对付。”

一个姑娘，从乱世地区边缘领着军队一路征战势如破竹，都已经打到幽灵国的城门口了，何况她身边还跟着主公的妹妹阿市，当然不会好对付。



但是浓姬相信，光凭这些，还不足以让面前被称为“雪中之光”的人露出如此困扰的神情。

“想必是听到了不得了的东西吧，光秀大人？”

这个问题一出，对面的青年眉头便皱得更紧了些。

决意之二

“你想要的到底是什么？”

夕阳下，带着伊布的少女一字一句：“是传说中的口袋妖怪，还是你口中的太平盛世？”

这样的问题，光秀听过很多次，但是他每次都无法给出正面答案。

原因，大概是他自己都无法理解自己追求的是何物，只是当初他遇见自己的主公，那位大人说，为了不让被野心蒙蔽双眼的武将再将口袋妖怪们当成工具随意使唤，他需要乱世传说中幻之口袋妖怪的力量。为此，必须获得十七座城池。

然而在夺取城池的过程中，无数口袋妖怪丧失生命，武将们的生活也不得安宁。这些杀戮和恐惧并不是光秀乐于看见的，可那个人说：为了将来那个太平盛世，如今的牺牲都是必须的，即使化作修罗，光秀你也不能后退。

光秀对于这样的解释并不是深信不疑。毕竟太平盛世他未曾看见，而眼前人们和口袋妖怪遭受的痛苦却是实实在在的。

但是，是自己先选择了那个人，所以他只能无条件地去相信那个人的一切。

“我听过你很多事情，光秀殿

下。”那个年轻的女孩继续说：“我很敬佩光秀殿下，所以不想与光秀殿下为敌，但是我希望光秀殿下知道，这片土地有自己的生命和信仰，不需要一个野心勃勃的领导者朝夕之间将其扭转。所以，哪怕现在您要了我的命，我也不会后退。”

女孩子说这话的时候，眉眼之间的威严生生压过了那份稚气。而她身边的伊布也半蹲下身，眼神炯炯地注视着自己与乘龙——其实要单论战力，乘龙能够轻易打败她的伊布。然而明知如此，她也没有一点示弱的意思。

“就像光秀殿下为了主上不惜性命，我也有自己非守护不可的东西。”

那一刻，光秀发觉，她与自己，有相似之处。

但是对方毕竟是敌军首领，纵使有心意相通之处，亦不能成为交好之理。

“今日便罢，若来日相见，必定兵刃相接。”

决意之三

“所以就这样放走了她？”浓姬听罢前因后果，终是又好气又好笑：“你可知道，这一放，吹雪国就危险了。”

光秀垂下眼，黑色的眸子里隐约有火光跳跃。

“若有朝一日她兵临城下，在下必将全力应战，归蝶小姐无需多虑。”

“只希望光秀大人不会后悔，毕竟，本来是可以避免一场战斗的，不为主公……”看到光秀眼神如芒般刺来，浓姬又补上一句：“为一直追随着您的口袋妖怪啊，哪怕避免一次合战，享受片刻的安宁也好，”

“在下与乘龙，从一开始便抱着必死之心。”沉默片刻后，光秀轻声道。

“是吗？可是光秀大人在犹豫了呢，您这般温柔的人终究是不适合乱世硝烟。”浓姬站起身：“但您既然这么说了，就请全力一战吧，这样，也算是对那些为您报了必死信念的口袋妖怪有个交代。”

言毕，她微微颔首，唤过梦妖，翩然离去。

拉门闭合的那一刻，桌上的烛火也因为燃尽而无声地熄灭，只余月光静静地在屋中铺开。

而月色中的那个男子，抬头的刹那，平素温和的眼神，竟也变得与那冰冷月色一般冷冽……

本能寺之变

日本天正10年（公元1582年），消灭了武田氏的织田信长，距离其统一日本、结束乱世的目标已是时间问题，在与重要盟友德川家康于安土城相会后，下榻于本能寺，遭到麾下山阴道军团总大将明智光秀的背叛，于天正6月2日（公历6月21日）殒命本能寺，虽然由于丰臣秀吉的及时出手使日本没有再度爆发之前的大割据大战乱，但织田信长推行的选才不问出身的突破性人才选拔机制（草根关白丰臣秀吉就是在此机制下的被发掘）就此停止。

对于明智光秀的背叛原因众说纷纭，小说戏剧比较倾向于光秀对信长的误解，此外还有皇室秘派、幕府秘派等说法，本文中光秀对于织田信长背叛的原因是由于不认同信长统一天下过程中的残暴手段——这其实是来自Koei游戏“《战国无双》系列”。



海盗之王3

文 / 新房客　图 / 宇宙世 G

7. 误入迷途

罗亚尔海贼团在裴丽村遇袭，在从地下牢房逃出的途中遭遇了海贼亡灵的突袭，裁缝西维德与格斗士梵林被制服并被押回了牢房……

船长、航海士渡轮、兽使 GAT 与商人巴隆索一并逃到了上面一层楼，暂时躲在了一尊巨大的石像后面。

“船长，现在怎么办？”航海士问。

“我们下来的时候只有三层，也就是说再上面就是酒馆了。他们说的什么老大倒是让我很有兴趣。”

“那梵林跟西维德怎么办，要去救他们吗？”巴隆索说，“要不我给送个头巾过去？”

船长探出头往周围看了看，见到两个巡逻的海盗从不远处走过：“戒备很森严，先探探情况再说。”口头上说得不在乎，但她的心里却已经下定了主意，一定要把他俩救出来……

“他俩应该不会有危险，再不行也可以自己多做俩头巾。”航海士盯着不远处的两个海盗，手上一运力试图使用咒术，片刻后他泄气地说了一声，“还是使不出魔法。”

“单挑老大一个人的话，咱们几个足够了。只是没有了你的咒术，那些小海盗就不知道怎么解决了。”巴隆索从袖口里拿出了一个精灵球在他面前晃了晃。

“你想说什么？”

“依我看他们是靠气味儿辨别敌人的，也就是说他们的嗅觉很灵敏……只要用麻痹粉把他们都麻痹就行了。当然，用催眠粉把他们都催眠更保险。”他向船长跟航海士眨了眨眼，“不过会这两个技能的只有西维德的毛球，刚刚在他被抓走那一刻，我已经把毛球偷过来了。”

“怎么偷来的？”航海士十分惊讶。

“你跟兽使只知道拉着我跟船长上楼，我这个细心的人自然要照顾大家，所以趁机让喵喵用偷窃技能把毛球偷来了，刚学会的哦，很厉害吧。”巴隆索高傲地昂起了头，“还不快谢谢我！”

“打劫完裴丽村后，财产四六分，你拿四份。”船长从巴隆索手中夺过了精灵球，“与其去对付船长，还不如让毛球先去救他俩。毛球，去撒睡眠粉，遇到敌人的话就用高速移动逃回来，千万别冒险。

我们在这儿等你。”

“毛球、毛球！”毛球听完船长的吩咐向着地下牢房跑去了。

“毛球跟它的主人一样机灵。”巴隆索笑嘻嘻地拿出了纸笔：“船长要立字据为证。”

“这儿不是法庭，你也不是判官，我说的话就是证据。”

“好吧好吧！”巴隆索收起了纸笔，“那咱们商量下怎么对付上面那个老大吧！”



“对付我？”像是从另外一个空间传来的声音，这声音虽略显苍老却十分有力。

“谁！”巴隆索站起来往周围望了望，“是谁在说话？”

“你们谁是船长？”这个颇具威信的男声又传了过来，“打伤了我的船员的就是你们吗？”

“你就是他们的头头？”船长推开巴隆索，站在了众人前面，“我是船长。”

“你敢冒充我！”巴隆索把船长拉到了自己身后喊道，“我才是船长！”

船长拉回了巴隆索示意他不要轻举妄动，并对空中说：“我就是罗亚尔海贼团的船长，阁下有何指教？”

“你就是船长吗？你为什么打伤我斯诺西海盗团的手下，还捉走了我的海皇牙？”

“笑话，明明是你们把我们抓起来，还把我们的海皇牙石化了！”巴隆索指着半空说，“别装神弄鬼的，你是谁，快出来！”

“你们不但捉走了我的海皇牙，还打伤了我的手下，我不会放过你们的，接受惩罚吧！”半空中弥漫起了一股紫色的烟雾，将众人团团包围了起来。

“这雾有毒，小心！”兽使抛出了精灵球，“忍者蝉，把雾吹散……”忍者蝉从精灵球里跳了出来，煽动起几片透明的翅膀开始吹风。

“啊，你们谁撞我！”烟雾中传来了巴隆索的声音。

“忍者蝉，加把劲！”随着兽使的命令，忍者蝉加速煽动起了翅膀，忽然它的身体像是被什么东西撞了一下般，在烟雾中的它竟不知不觉地改变了吹风的方向。

“啊……”紧接着传来的是巴隆索与船长的声音，二人似乎撞在了一起。

雾吹散了，留在兽使视线内的只剩下了航海士与忍者蝉，而船长跟巴隆索却不知所踪了。

“船长！”兽使喊了一声。

“我们在这边，快点过来！”前方一扇即将被关闭的石门边，巴隆索与船长正努力的把它往反方向推着，“快坚持不住了，快点过来……”

“咔！”的一声，没等二人反应过来，石门已经关闭了。

兽使与航海士跑到石门前，任凭如何施力也推不动石门分毫，石门外面的船长与巴隆索也在做着同样的事。



船长抛出了精灵球：“细胞十字，把石门砸碎！”细胞十字挥舞着两个巨大的手臂击向了石门，那一击不但没能把石门击碎，反而让墙壁剧烈地震动了一下。

“铁螯龙虾，你来！”巴隆索抛出了精灵球，铁螯龙虾与细胞十字一样，刚从球内出来便举起大钳子击向了石门，然而效果是一样的，这次墙壁更加剧烈地震动了一下。

“别费力气了船长。”巴隆索叹了一口气，“连细胞十字和铁螯龙虾都动摇不了石门分毫，我们还是另想办法吧……”

“敌人远比我们想象得强大，为今之计只有先出去跟塔摩会合再商量对策了。”船长收回了细胞十字，“一口气冲出去吧！”

“嗯！”巴隆索暗下了决心，与船长一口气向着前方跑了过去，哪知冲过了前面的走廊，打开一扇门后，二人竟出现在了酒吧的后院。

冲出了酒馆，气温即刻下降了几度，夜色依旧是那么暗淡，巴隆索的鼻子一痒，打了两个喷嚏。后院依旧如之前大家所了解到的，只有几个空酒桶，船长与巴隆索互相点了点头，向着裴丽村外冲去了。

另外那边，航海士与兽使见石门打不开，干脆在墙上找起了机关。

“我总觉得怪怪的。”兽使说，“在被烟雾包围之前，我们四个明明是站在一起的，为什么忽然他们两个就到了墙边呢？”

“你的意思是说？”

“我怀疑他们两个是被忍者蝉吹过去的。”兽使把忍者蝉抱在了怀里仔细地观察着它的身体，忽然他指着忍者蝉的后背说，“你看，这边明显有浮肿的痕迹！”

“你是说，忍者蝉是被什么东西强势改变了吹风的方向而把船长和巴隆索吹开了？”

“嗯。很明显，敌人是想把我们分开以削弱我们的战斗力。据我估计那毒雾应该是敌人的口袋妖怪制造出来的。”

“能悄然地出现放出烟雾，应该是漂浮状态或者幽灵系的口袋妖怪……”航海

士走到了之前众人用来躲避的巨大石像旁仔细地端详了起来，“这石像是什么呢？”细看那石像，是一个竖起来的椭圆形，有两块凸起的爪子样东西紧贴在两侧。

“哈哈，刚才没注意看，这不是海皇牙吗！”航海士忽然摸着石像大笑了起来，“但怎么都看不出来是海皇牙嘛！”

“椭圆形的身子倒是挺像它……”兽使观察着石像说，“应该是只做了脑袋与身子部分，这两只鳍硬放上去，看起来倒更像爪子。”

“咱们的海皇牙可比这石像好看多啦！”

“你们的海皇牙？”之前那个古怪的声音又凭空传了过来，“你们偷走了我的海皇牙，还打伤了我的手下！”

“又来了！”航海士与兽使背靠背站在了一起，密切地注视着周围的情况。

“接受惩罚吧！”这一声传来后，二人脚下的地板已经裂开了一条缝隙……



“啊……”二人掉了下去，忍者蝉见状也飞速向主人冲了过去……

8. 鬼犬怨灵

船长与巴隆索一口气冲出了裴丽村，这途中自然也遭受到了一些夜骷鬼的袭击，但都无大碍。冲出了裴丽村，周围的感觉立刻舒服了许多，虽然还是有些寒冷，但刚刚在裴丽村的那股恐怖气氛明显减弱了许多。

二人顺着原路返回了船所停靠的隐秘据点，然而映入眼帘的景象却让二人吃了一惊。沙滩上有些打斗的痕迹，有的地方还残留着一些种子，船还在，塔摩、荷叶蛙与海皇牙却都不见了。

“塔摩！”船长与巴隆索四处喊着同伴的名字，“荷叶蛙！”

“地上的种子是恶人掌使用种子机关枪留下的。”船长蹲在地上捏着沙滩上的种子说，“这些脚印里有恶人掌、荷叶蛙、塔摩……”

“那敌人呢，敌人有多少？”

“敌人没有留下任何线索……”船长站了起来看着前方昏暗的大海说，“或者是从海里来的，他们带走了塔摩、荷叶蛙还有海皇牙的石像。”

“可恶！”巴隆索把喵喵放在了地上，“闻闻看周围有没有什么特别的味道。”喵喵四处嗅了嗅，顿时做出了呕吐状。

“塔摩之前在这周围的海域撒过驱逐口袋妖怪的药水，即便有味道也不会被发现的，别让喵喵受罪了。”

“好吧，真对不起……”巴隆索抱起了喵喵，将它塞回了怀里，“先躲躲吧。”

“到底是谁带走了海皇牙的石像呢……”船长百思不得其解，“那么大的

体积，沙滩上又没有拖动的痕迹。除了从海上运走，就只有被超能力带走了……”

“亡灵自然有那个本事啦……”巴隆索斜视着船长，忽然他想到了与兽使他们分开前的景象，“难道是海贼基地里那个声音的关系？”他记得那个声音很明白地说了“你们捉走了我的海皇牙”之类的话。

“斯诺西海贼团……”船长忽然把头巾解了下来，并招呼巴隆索把怀表掏出来，“怀表给我。”

“那是我的！”巴隆索把从海盗身上翻到的怀表握在了手里，“船长你要干嘛？”

“拿来给我看看，马上还给你！”船长拿过了怀表仔细地端详着，目光停留在了怀表后面的一个犬形标记上，而自己所戴着的海贼头巾上除了骷髅头之外也有这个符号。

“斯诺西海贼团，他们是什么时候灭亡的？”船长将怀表还给了巴隆索，自己也把头巾戴上了。

听船长这样说，巴隆索脑子里忽然浮现了在地牢里做的那个梦，那残破的海贼船被海皇牙的破坏死光击沉的画面似乎还近在眼前一样……真是可怕，他打了个喷嚏：“我做梦梦到斯诺西海贼团的船被海皇牙击沉了。”



“什么？”船长问。

“就是刚被催眠以后关进地牢时，我梦到一艘海贼船被海皇牙击沉了，那应该是斯诺西海贼团的船吧！我记得梦里那艘船的旗子上也有一个犬状的标志！”

“是巧合吧……”船长说。

“不一定，我们现在就在斯诺西岛，而且我们知道裴丽村的村民被海盗的亡灵附体了。也就是说，斯诺西海贼团的据点应该就在裴丽村附近。”

“那我们尽快回村子里调查一下吧！”船长纵身跃上了船，“抓紧时间补充一下体力，这次我们要去图书馆之类的地方。那么庞大的

斯诺西海贼团，裴丽村的图书馆肯定有记载吧！”

“遵命！”

巴隆索与船长暂且回到了船上，准备再冲入裴丽村调查。另外一边的兽使与航海士从上面掉下来，摔在了地上。

“痛……”二人从地上爬起来拍了拍身上的泥土，这周围黑漆漆的，一股阴冷潮湿的气息扑鼻而来，什么都看不到，能听到的只有忍者蝉拍打翅膀的声音。

“这是哪里……”兽使晃了晃脑袋，“你还好吗？”

随着精灵球打开的声音，航海士的爆风鼠被放了出来，由于它身上那火焰的关系，周围几米内的景象变得明亮多了。乍一看，这周围除了岩石之外再无其他的东西了。

兽使摸着石壁往前走了几步：“咱被那个家伙关起来了，这次恐怕比地牢还要深。”往周围看，左右后三方都是石壁，只有前方是一条用石头垒成的古老小路。

“走吧。”航海士率先领着爆风鼠往前走了过去。

“也只有这一条路能走了。”兽使跟了上去，没走几步他便见到路边有一尊上了年头的石碑歪歪斜斜地立在路旁，由于年代久远上面已经长满了苔藓，他稍微清了清那石碑上的藓，“罪之房”三个字映入了眼帘。

“罪之房？阿，阿嚏！”航海士的鼻子一痒打了个喷嚏，“这里的气味怪怪的，不过那股鱼腥味儿好像没了。”

“确实。”兽使把头巾扯了下来，“既然没鱼腥味儿了，戴这东西也没用了。”他手上一运力向地上一按，“召唤之术！”光芒闪现，一只鬼精灵从地底钻了出来。

“魔法可以使用了！”航海士也扯下了头巾，“看来这里已经不属于海贼基地了。”

“要进去看看吗？”兽使看着前方那通向罪之房的黑漆漆的道路问，“恐怕出口也在那边。”

“嗯，要跟大家会合恐怕也要从这里走出去。”航海士领着爆风鼠继续往前走去了。

“都听你的。”兽使与忍者蝉、鬼精灵跟在了航海士后面，顺着小路往深处去了。

不一会儿二人便进入了一间石室，刚进来，扑鼻而来的便是一股腐烂的气息，爆风鼠身上的火光一照，洞顶的超音蝠们纷纷拍打翅膀来回飞动起来。放眼望去，周围的地上零零乱乱地散落着一些白骨和一些破旧的武器，像是有什么人在这里互相厮杀过一样。



“你们也来偷红色宝珠呀？”一个女人的声音从前方传了出来。二人一惊，在爆风鼠的带领下往前走了一小段，见到前方的铁牢里竟关着一个漂亮的女人与一个独眼男人。那女人留着黑色的过肩长发，虽然脸上有些泥土并且看起来有些疲惫，但不能否定，她的相貌确实很美。

“肯定是的。”她身旁那个独眼男人说，“否则怎么会到这里来？”

航海士见这两个人穿着与上面那些海盗们相同款式却不同颜色的衣服立刻明白了意思：“红色宝珠？你们都不是人吧？”

女人露出了一个甜美的笑容：“你们的命也不会长久了，野狼船长会把盗宝的人都杀死，即便是同伴也一样，就像地上那些白骨一样。”

“野狼船长？”航海士问，“谁是野狼船长？”

“你们两个是不是糊涂啦，就是咱们的船长呀！”女人说，“莫非你们不是斯诺西海贼团的人？”

“我们……”航海士脑筋一转，“是，我们当然是。盗宝？你是说能控制海皇牙的古代宝石红色宝珠？我们已经有海皇牙了，不需要它。”

“什么？”男子惊讶地说，“你们已经有海皇牙了？不可能！船长带着红色宝珠出去了还没回来，海皇牙怎么会在你们手里？”

兽使悄悄握紧了手中的斧头，时刻准备着状况突变：“船长带着红色宝珠出海去了？”

“是呀，所以他很快就会带着海皇牙回来了，也许他回来后会饶过我们。”女人答道。

“你们犯什么错了？”

“我们想偷红色宝珠去捉海皇牙，但却被船长抓回来关在这里，没有他的原谅就永远不能出去了。”

“不会吧，咱们的船沉了，斯诺西海贼团已经灭亡了。”

“什么？咱们的船沉了？你这样会让人笑掉大牙的。斯诺西海贼团可是这片海域里最强大的海贼团，怎么可能灭亡？”

“那也许是我听错了消息。”兽使搔了搔脑门，“咦，我到底在说什么……我是说如果我把你们救出去，你们能带我俩去见野狼船长吗？”

“我们出不去了！”女人悲伤地摇了摇头，“我们受了诅咒，只要一走出罪之房就会遭到地狱之火的焚烧。”

“怎么可能，有我保护你们！”兽使拍了拍自己的胸口，“来，我俩救你们出来。”

“不可能，有凶猛的鬼犬看守着，救我们的话，你们也会送命的！”

“送什么命，有什么鬼犬？”兽使将手放在了铁栏上，“嗯？”这一碰地面忽然剧烈地震动了起来，随着两声犬吠，两只毛发蓬松、长着獠牙的风速狗从地上钻了出来。这两只风速狗二话不说便向二人发射出了火焰放射。

“爆风鼠，挡住！”爆风鼠张开嘴巴发射出火焰放射与两只风速狗对抗，刹那间罪之房内的气温变得奇高，周围被火光照的一片明亮。

“叫鬼犬，应该也是亡灵。忍者蝉，用影子球！”忍者蝉向其中一只风速狗发射出了影子球，那只风速狗被击中，惨叫一声倒在地上化作一股黑雾消失了，而另外那只被爆风鼠的火焰放射击中的非但没有受到伤害，反而更加精神抖擞了。

“别忘了风速狗的引火特性！”兽使提醒着航海士并将目光移向了忍者蝉，“鬼系的招式对它很有效，再用影子球！”忍者蝉向这只风速狗发射出了影子球，然而这风速狗敏捷地闪了开去，影子球打在了



铁牢上，这一击地上又钻出了两只风速狗。

“碰铁牢鬼犬就会出来！”航海士抛出了精灵球，“凶蜘蛛，高速移动，守住牢房！”凶蜘蛛从精灵球里跳了出来，高速移动到了铁牢旁边。

“其中两只交给我来应付。”兽使命令道，“鬼精灵，忍者蝉用影子球攻击！”一回合下来忍者蝉又击败了一只风速狗，而鬼精灵则没有那么幸运，它似乎并不会影子球技能，眼看着鬼犬冲过来了，它居然无动于衷，那发狂的鬼犬冲了过来咬它个正着，它捂着脑袋钻入地底逃跑了。爆风鼠见状，立刻向那只鬼犬发射出了火焰放射。

“别呀爆风鼠！”已经太迟了，爆风鼠的火焰放射再次增强了鬼犬的斗志与力量。

“还有两只，我们小心应付的话不会有问题的！”兽使使出了召唤之术，这次被召唤上来的又是一只鬼精灵。

“这里都是幽灵……”航海士干脆挡在爆风鼠跟前以免它再私自行动。他看着兽使对付最后两只风速狗，哪知这两只风速狗竟绕过忍者蝉与鬼精灵，向凶蜘蛛发出了火焰放射。

“凶蜘蛛，突袭！”凶蜘蛛高速地闪开了火焰放射，向其中一只风速狗伸出了冒着黑光的爪子，那只风速狗被恶系的技能打中，受了不小伤害。

然而凶蜘蛛这一闪开，两只风速狗靠近了牢房，它们似乎懂得召唤同伴的伎俩，脑袋往牢房一撞，地上又出来了四只同伴。

“没完了……”航海士说。

“毛球，使用睡眠粉！”一阵熟悉的声音传来，半空中飘过一股闪亮的绿色粉末，那六只风速狗被这睡眠粉覆盖，瞬间倒在了地上打起了呼噜。紧接着打击鬼从黑暗中冲出，向着风速狗们挥出了闪着黑色光芒的手，将它们纷纷打回了地底。

“西维德、梵林！”航海士惊喜地说，“你们逃出来了！”

“嗯，跟上来了，让副船长担心了！”西维德与梵林领着毛球从黑暗中走了出来。

“你们是谁？”牢笼中的女人说道，“怎么除了同伴还有其他人在？”

“其他人？”兽使转头望向了牢笼中，正欲疑问之际，毛球的身上闪起了耀眼的光芒，这光芒吸引了所有人的目光，只见它飘到了半空，圆圆的身体开始变得细长，同时背后长出了一双翅膀，片刻间毛球已经进化成了末入蛾。

“哎呀！”西维德鼓掌叫好，“刚刚

打了那么多海盗跟鬼犬，经验飙升，居然进化了，太棒了！”

“恭喜！”众人也纷纷鼓起了掌。

“是要打开那笼子吧？”梵林不由分说已经向笼子挥出了手中的棍子，说“不要”已经太迟了，他这一打，地上又钻出了几只风速狗。

“你这笨蛋！大家快往外跑，末入蛾使用催眠粉！”众人不得已只好顺着小路往回跑，退出了罪之房，那鬼犬追到罪之房门口时居然停下了脚步在门口徘徊了起来。

“看样子只能在罪之房活动。”西维德擦了擦额头的汗水，“这里越来越热了。”

“但爆风鼠不在外面，就什么都看不见了。”航海士也擦了一下额头的汗水，“你要怪也怪那些风速狗……喂！里面的二位，能听到吗？”并没有人回答他。

“看样子那俩亡灵也只能在罪之房活动……”兽使转过了头，“他们说什么野狼船长带着红色宝珠出去找海皇牙了，看来操控咱们的就是那个斯诺西海贼团的船长——野狼船长”

“还不确定。西维德，你俩怎么下来的？”航海士问。

“还说呢！”西维德把头巾丢在地上踩了又踩，“这破头巾根本就没用！我俩被抓起来的时候我就一直拿着，等梵林打破了牢笼，我戴上它往外跑的时候，又引起来了一群海盗。多亏梵林把他们打昏，硬冲了回来！”

“咳！”梵林双手叉腰挺着鼻子说，“小意思啦！”

“然后我们遇到了毛球，冲到楼上的时候踩到陷阱掉了下来，还有个声音跟我们说什么我们偷了他的海皇牙……你们说的野狼船长是谁？不会就是他吧？而且……”西维德还不忘给自己脸上贴点金子，“而且怎么样，我就说我是为了救大家而生的吧，看我来的多及时！”

“是，多亏你了。没错，那个声音就是野狼船长，他也是亡灵。”兽使说。

“那混蛋跟我们说什么海皇牙是他的，如果不还给他，就要一辈子都是石头的样子了。”梵林啐了摊口水，“我呸，我一上去就要揍他！”

“这么说海皇牙变成石头与野狼船长有关了？”兽使问，“他还说什么了？”

“我哪儿知道，他说他是不会让我们走出裴丽村的。”西维德说。

“还说会把我们打入他的海贼牢房。”梵林补充道，“就是这儿了吧？”

“野狼船长误以为咱们捉了他的海皇牙，还不让咱们走出裴丽村……”航海士边思索边把二人拉到了一起，“你俩一个一个说，务必把他的原话都说出来。”

“啊哈哈，我先说吧，我……”西维德说到这里忽然觉得脚下一阵沉重，低头一看，自己的两条腿已经变成了石头，而且石化的状态还在不断向上蔓延，不足片刻已经到了脖子，“我……”话没说完西维德已经变成了石像。

“啊！”梵林见到西维德的样子，似乎明白了什么，便慌忙喊道，“他说要把海皇牙送去海贼的港湾……”说到这里，梵林也变成了石像。

“天……”兽使说，“他俩也和海皇牙、凯西一样被石化了……”末入蛾见到自己的主人变成了石像，大吃一惊，焦急地在他身旁飞过来飞过去。

“末入蛾别慌。”兽使招呼末入蛾到了身边，“据我估计这都是野狼船长的手段，由于凯西、梵林与西维德知道他太多消息所以被石化了。”

“末入蛾别担心，大家一定会把他们救活的。”航海士轻轻抚摸着末入蛾的小脑袋并对兽使说，“如果野狼船长会远距离石化技能的话，为什么咱俩没事？”



此刻的末入蛾由于主人被石化的关系，情绪十分激动，出手也是十分敏捷，它飞到了鬼犬群的上方，片刻间已经将它们全部催眠。

航海士与兽使跑到了牢房旁，见到里面的男女海贼此刻正失落地蹲坐在地上。

“无济于事吧……”女人说，“船长的诅咒是没几个人能破的。”

“那两个其他海贼团的坏家伙呢？”男人往周围望了望并没见到西维德与梵林的影子，“是不是跑掉了？你们也赶紧逃吧，等船长回来你们就逃不了啦！”

“逃，往哪里逃……”航海士做出了感叹状，“把他俩解决掉，我俩也不知道怎么逃出去。”

“这个问题还需要探讨。不过现在咱们能了解到的就是，野狼船长以为咱们抢了他的海皇牙，如果不把海皇牙还给他，他们就会一直都是石化状态，而他就在一个叫海贼港湾的地方。”

“伙计。”航海士深吸了一口气说，“先是海皇牙、现在又是梵林跟西维德……还有那不知下落的船长与巴隆索。不能再让同伴受到伤害了，绝对不允许，现在就冲进去，击破这罪之房，往海贼的港湾前进！”

“嗯！”兽使点头到，“末入蛾，我们走，用催眠粉！”

“原来你把他们干掉了呀！那就赶紧跑吧，过了前面的小湖，后面就是试炼之房，通过了就能回到基地了！”

“试炼之房？”兽使问道，“那是什么？”

“你们的脑子没问题吧，为什么从刚刚开始就一直迷迷糊糊的，赶紧醒醒吧！”女人十分不开心地说，“试炼之房当然就是船长步下的困局呀，想从这地牢逃出去，就必须要通过。”

男人无奈地摇了摇头：“即便你们突破了鬼犬这关，也闯不过试炼之房呀。那霜、电、网、炎之房岂是一般人能通过的。”

“明白了，谢谢你们……”兽使将斧头放在了地上，“这斧头……”

“你是谁？”就在兽使将斧头放在地上的瞬间，两个海贼的眼神忽然变得锐利起来，“你不是斯诺西海贼团的人！”

兽使见状立刻将斧头捡了起来：“看来我不该好心把斧头留下来作为感谢。”

“咦，你们怎么还在这里？”见到兽使捡起了斧头，女海贼又说，“趁着船长没回来赶紧出去吧，祝你们好运！”

“谢谢你们……”航海士拉起了兽使的袖子，“我们走吧……”

二人与几只口袋妖怪头也不回地绕过地牢继续向前方跑去了……为了保存它们的体力，航海士与兽使将忍者蝉、凶蜘蛛纷纷收了回去，只留下爆风鼠在外面照亮，这样跟在身边的只剩下了西维德的末入蛾。

走了一小段路便到了那两个海贼亡灵所说的小湖，兽使望着那黑漆漆的湖水脑海中若有所思：“不知道这水中有什么口袋妖怪，但假设要硬闯什么炎之房的话，身上这一堆虫系的口袋妖怪……”

“保存点体力吧，不要一直使用召唤之术了。”航海士也站在了湖边端详着水中的景色，然而水中一个冒泡的地方都没有，这一潭死水中似乎并没有口袋妖怪栖息着。爆风鼠似乎受不了二人了，它吼了一声向着水中发射出了火焰放射。

航海士似乎已经习惯了它这自作主张的做法，也没予理会。不过爆风鼠这一烧，水中倒真上来了口袋妖怪——一只蓝色的口袋妖怪从水中探出了一个头，怒目而视爆风鼠，一束水枪打过来，爆风鼠被打个正着，它哪肯罢休，立刻发射出火焰放射反击，水中那家伙一头钻进了水里躲过了它的攻击。



“是海刺龙！”航海士说，“末入蛾，等它出来的时候趁机使用睡眠粉。”末入蛾听令悄悄飞到了湖上方潜伏了起来……

爆风鼠似乎被海刺龙激怒了，它不断地向湖中发射着火焰，然而海刺龙再也没有出来过。航海士无奈地摇了摇头，拉起了爆风鼠：“走吧，它已经不知道跑去哪里了。”然而在转身要走的那一刻，海刺龙又从水中探出了脑袋向爆风鼠发射出了水枪，不过它却没留意到自己上方的末入蛾，星星点点的粉末从上方散落下来，海

刺龙渐渐有了睡意。兽使见状抛出了一个空精灵球……

“末入蛾，别让它沉下去！”航海士见到海刺龙被装进了球里便立刻让末入蛾去接住，末入蛾灵敏地飞到了水面，接到了正在向下掉的精灵球，脑袋一顶便将它顶到了岸边，兽使一把接到了手里，向航海士点了点头。

爆风鼠见状似乎十分不开心，嘴里不时的发出呼呼声，气冲冲地加快脚步往前走去了。

航海士向兽使耸了耸肩，跟着爆风鼠向前方的试炼之房走去了……

“对了，关于那个头巾的事……”

“嗯？”

“看样子他们判定咱们是同伴的方法，是因为咱们身上都携带了它们的道具呢……”

“你的意思是？”兽使略思考了一下说，“你是说这把斧头？”

“只是我的猜测。我仔细想了一下，我拿着牢房的钥匙、你拿着斧头、船长戴着头巾，巴隆索拿了怀表。不过，似乎也不太说得通，西维德跟梵林不是也把海贼的衣服扯下来当头巾了吗，为什么会没用？”

“或许那个被附体的村民碰巧穿着深色的衣服而已，就像你我一样，被关进来的时候不是被误以为是同伴嘛。”兽使分析道，“难怪我把斧头放在地上的那刻，那个女海贼的态度立刻变了。”他看了看手中的斧头，不禁捏了一把汗。

“如果是这样的话……西维德跟梵林会被石化的问题也说得通了。”航海士也不禁捏了一把汗，好险，刚刚兽使差点就被石化了。“不过，这也只是我们的猜测罢了，还不能完全证实。希望船长他们也发现了……”

此刻已经过了半夜，冰冷的月亮依旧



悬在半空，死死地盯着斯诺西岛。温度十分低，海上传来的野生口袋妖怪叫声已经越来越少。船长与巴隆索二人重新整顿了身上的装备预计再向裴丽村出发。

二人从船上跳了下来，正在思考要不要留一两只口袋妖怪下来看船的时候，喵喵从巴隆索的怀里跳了出来，在海边嗅来嗅去的。

“塔摩的药水已经失效了吗？你在乱闻什么？”巴隆索的呼唤声传来，喵喵的目光停留在了在沙子中若隐若现的一个光点上……

“走啦！”巴隆索抱起了喵喵，跟着船长向裴丽村前进了。

步入裴丽村，眼前的景色着实让二人吃了一惊……

村子中的大部分建筑已经被冰封了！

未完待续



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 3

前情提要：来到了口袋乐园，和这里的冰河探险队的队长、小球獭奥沙以及他的搭档暖暖猪波尔卡等认识后，惬意的假期开始了，除了冰河探险队的众精灵，还认识了一直壮志难酬的电飞鼠、土龙的探险队组合……

10 企鹅王子的目的

在宿场町的日子还算惬意，小球獭奥沙和暖暖猪波尔卡每天都出去接各种委托任务，虽然还有小火鸡阿嘉、圆企鹅波加这些经验丰富的探险队员，但从来不说帮忙一类的话，我们是客，就是在此好好休息，连奥沙的哥哥福特玛尔也不例外。过了半个月，我们便把宿场町和口袋乐园以及附近的景区都玩个遍，于是有些想回财宝镇了，而波加他们也都有同样的想法，然而每次我们提出辞行，金顶企鹅布林拉普就都以各种理由软磨硬泡地把我们给留了下来，这让我疑心重重，这天晚上我按捺不住，终于找波加说了："波加，你觉

不觉得那个企鹅王子有点奇怪？”



“嗯？好像是有点，虽然也大大咧咧的，但看起来似乎在刻意掩饰什么……”

“对！我就是找不出来合适的词，还是你这人类变的有文化！”

“能不能别提这碴……我已经变不回去了，就让我好好地做精灵吧……”

“好好，那你说，我们这次来这里已经两周了，这个乐园和对面的宿场町也都游玩遍了，可布林拉普怎么还要继续留我们……”

“你不也打算在这度过盛夏么？”

“两码事好吧，我打算是我的事，但现在我们想要走而那企鹅王子不让我们走，这里面才是有问题！”

波加歪了歪他的企鹅嘴看看我，笑了：“你不会以为我们掉进什么大阴谋里面了吧？”

“哼哼，跟你出来十有八九都得倒霉……”

“不过斯潘达，这次可是我跟你出来的，要倒霉的话也是我跟着你倒霉，所以呢，如果真遇到什么大麻烦，这次也该是你欠我人情才对。”

“嘿你这个家伙，度假这好事难道不该是你欠我人情？再说了，真有麻烦，咱们应该先活着回财宝镇再说。”

“不至于吧，就这么个小乐园，你还怕能出大事？”

“明枪易躲，暗箭难防……”

“好啦好啦，我们与其在这瞎猜，不如直接去找那企鹅王子问个究竟更好了。”

“你以为那家伙能告诉我们？你可别看他大大咧咧吊儿郎当，其实城府非常深的。”

“放心吧，我有办法……”

晚饭的时候，我们照例和布林拉普、福特玛尔主仆以及奥沙、波尔塔两个口袋乐园的主人共餐，我和波加有意把话题引到了来时骑乘云翅龙们下山的事情上来，感慨着在空中俯瞰这整块大陆有多么美……金顶企鹅布林拉普也跟着附和起来：“没错没错，太漂亮了，天上的风一吹，爽极了！”

我假装没听见，问波加：“话说，玛娜菲王子的超能力，到底能不能让我们飞上天？”

“当然能！可别小看我们玛娜菲的超能力。”说罢他往窗外看看，“正好今天有晚霞，大家赶快吃！吃完一起去空中看晚霞！”

“耶！”小火鸡阿嘉和玛娜菲彼此击掌，小六尾虽然没说话但也把摇着六条闪亮亮可爱的尾巴，看得出非常开心。

晚饭匆匆结束了，我们财宝镇的一行来到乐园广场上，就见玛娜菲闭上眼，口中念念有词，接着我们几个就被超能力包围起来，缓缓地升到空中——这种感觉不知怎的让我想起在露琪亚城被呆呆王和呆河马们用超能力束缚的往事，但这次毕竟是玛娜菲，不会让我们难受，行动更是自如，只是悬浮在空中而已。

刚升空没多高，布林拉普突然从房子里跑了出来，大喊着让我们下来把他也带上。我和波加憋着笑，冲他喊：“等下，等哥几个凉爽完再说！”

虽说周身有超能力包围，但并不会阻

挡到盛夏傍晚的凉风，尤其是空中，晚饭后的暑气被凉风顷刻间吹散，西南方向的漫天晚霞倒映在这片大地上大大小小的河流湖泊上，再被夕阳照映，整个大地和天空都在非常美丽的金黄和火红中……但我还有更重要的事要做，我暗中捅了波加一下，他会意，让小玛娜菲把我们放回到地面上来。



落地后，我们就没事般要回房间玩，被布林拉普一把给拉住了："喂，你们几个凉爽完了，我可还一直在这底下巴巴地瞅着呢……趁着晚霞还在，赶紧把我也带天上去啊。"

"呃，差点忘了！"波加一拍脑门，拉上我和布林拉普站在一起，对玛娜菲道，"小家伙，用你的超能力，把我们三个再送上去。"

我、波加、布林拉普再次在超能力的作用下缓缓上浮，上浮中波加悄悄松开了布林拉普，而布林拉普沉浸在空中美景的愉悦中并没有在意……忽然，周身环绕布林拉普的超能力消失了一下，尽管只是一瞬间，但忽然这一下坠的下跌感还是让布林拉普从陶醉中清醒过来，他看看玛娜菲："小家伙，不带这么开玩笑的啊……"

"开玩笑？"波加换了副冰冷的表情，"只要我一句话，你随时都可能掉下去摔死！"

"波加你什么意思？"布林拉普也觉察出不对劲，犹豫片刻便又跟上一句，"如果你把我摔死了，那你摔掉的就是整个雪崩山帝国的希望！"

"拉大旗扯虎皮。"波加笑了，"就凭你个大大咧咧、游手好闲的王子，也称得上是雪崩山的希望？"

"这是我们国家的事，我不想多说，但能不能把我放回到地面？"

"你们国家的事我也不爱去过问，就问你一句，我们想走而你千方百计阻拦，到底是为什么？"

"想留你们多玩几天而已，就这么简单……哎呀！"话没说完，玛娜菲在波加的示意下再度取消一下托着布林拉普身上的超能力，瞬间的下坠再度把他闪得不轻，但这微小的下落在地面上根本看不出来，因此小球獭奥沙和哥哥福特玛尔还在满怀好奇地仰望着我们，却不知道布林拉普两次差点被吓丢了魂儿。

"我警告你别跟我耍滑头，虽然我现在经营探险队帮助精灵，但不等于我对你这个心怀叵测的家伙能手下留情！"波加的语气很果断，让我都不得不为之侧目，换我的话无论如何不会这么吓这位企鹅王子的。

"好吧，我说实话……"布林拉普无奈地叹口气，告诉了我们真相……

在迷路森林和我们道别后，金顶企鹅布林拉普和双贝海獭福特玛尔便按照计划打算去南方的神秘雨林，但就在他们一帆风顺时，大嘴鸥送来了雪崩山帝国的密信，他那在雪崩山当帝王的哥哥、名为波泰西的钢帝企鹅送来了信，表示自己已经时日无多，见信后请速归，商议王位继承事宜。

波泰西和布林拉普兄弟在很小时候，父亲安帕尔特王就意外身故，而他们的母亲黛茜王后在安帕尔特王去世后很快也郁

郁而终，如今波泰西王也是时日无多，这意味着布林拉普在世间最后一个亲人也将离他而去，所以他想都没想便拉上福特玛尔往回赶，而这也是路过我的酒吧匆匆而过的重要原因。

但是离家越近越不太平，先是路过常走的针叶山时得知这里遭到了雪崩山的侵攻，好在他装糊涂给搪塞过去，然而到了雪崩山，刚进外围的冰海海域，便遭到原本应该在王宫护卫皇室成员的圆企鹅们攻击——这些圆企鹅都是皇室的同族，直属于国王的皇族亲卫队，如今出现在雪崩山的边境对他发起攻击，显然……他想到了那个有一天没一天的哥哥以及那个让他火速回雪崩山的诏旨，认为自己被哥哥骗了，而哥哥如此做，显然是要除掉这个威胁他王位的弟弟……



“我说天都开始黑了，你们三个还在上面看什么呢？”下边的精灵们听不到我们在上面说什么，还以为我们眷恋晚霞，便喊了起来，而这时我们也才发现太阳已经落山，天开始黑了下来，于是波加让玛娜菲把我们三个放下来，去宿场町的湾天鹅酒吧，一边喝酒一边继续听布林拉普不放我们走的理由。

11 不服输的弱者

“实话跟你说，斯潘达，我找你来乐园，本意也是想让你帮我个忙。”在湾天鹅酒吧找个安静的角落落座后，金顶企鹅终于没有了往日的嬉皮笑脸，很正经地说起来。

我撇撇嘴：“都这个时候了我当然知道你不是真心邀请我来度假，但你到底要我帮你什么忙？难道是凭我以及我所带来的几个精灵能帮你干掉你哥哥扶你正大位？”

“我对那个什么王位才没兴趣好吧……”布林拉普苦笑着看看我，“不过斯潘达、波加，你们不是也在露琪亚城帮助金格多拉把教会给干掉了么？”

“我们？没那么大本事，只是稀里糊涂地卷进去了而已。”我说罢看了布林拉普一会，缓缓说，“但是，我真心不想再卷入这种乱子了，包括贵国！”

“可是你答应过我，说在我需要帮助的时候不会推辞……”

“这……我没说参与到贵国的事务吧？”

一直没怎么说话的波加终于开口了：“我说王子殿下，说了这么久，你倒说说找我们来到底要帮你什么忙？这个才是最关键的吧。”

“呃……就是想让各位以我的江湖朋友身分陪我回一趟雪崩山的王宫，去当面问问我哥哥。而几位又都是擅长于以少胜多的精英，所以……”



“所以你为什么不就近从口袋乐园这找救助队探险队、而要舍近求远从财宝镇找？”

“因为……”布林拉普面露难色，“因为乐园的精灵都是很明显的极地圈一带的口音，万一有什么意外，我哥哥他们很容易就找到这里来，我不想给奥沙找麻烦。”

“于是把我给诓来就不怕给我找麻烦？”我有些生气……

“不会啊，你们的口音明显是极地南边很远的地方，他们再势力通天也找不到财宝镇的……”说到这他四周看看没有精灵注意他，就压低声音，“虽然他们不会去财宝镇抓捕，但是雪崩山外派出的间谍很多，你们行会就有，我们发布求助信息的事情雪崩山已经知道了，所以更不能找口袋乐园的了……”

“少跟我扯淡！真有了意外，还考虑他们来宿场町来财宝镇来抓？能在王宫全身而退才是最关键的吧！”

“可你们毕竟有这种大场合脱险的经历……”

“经历？在露琪亚城那次要不是玛娜菲发动神技把我们全都起死回生，现在我都不知道轮回到哪去了！”

“总之……斯潘达、波加，这任务你们得接啊，你们答应过我有事找你们的……”

波加苦笑了一下看看我：“别把我扯进去，跟你下保证的是斯潘达，不是我……”

“哼，圈子里闻名遐迩的空之探险队，碰到求助竟然这么推三阻四的！”身后忽然一个声音把我们吓了一跳，回身看，之前那个志大才疏的电飞鼠艾蒙，不知道什么时候在我身后那桌落座了，和他一起的当然还有那个小跟班——土龙诺克。被他那么一质问，我就像抓到了救命稻草，没等波加和布林拉普说话就抢先道：“哎呀，这不是艾蒙老弟嘛，看样子你对这个任务也很有信心，我们就把这个任务让给你和诺克吧。”

“开什么玩笑！”布林拉普打断了我，“这不是去小树林子打几个毛贼草寇蹭经验，而是面对我们雪崩山帝国……”

“你也知道是开玩笑？”我也毫不客气，“面对雪崩山帝国，我们几个经验老道的陪你去，和他们两个就懂纸上谈兵的家伙陪你，有区别么？没意外怎么都好说，有意外都是死！”

“你……你说我们什么？”电飞鼠艾蒙显然很不高兴听我这么说他们，身上吱吱啦啦地出现了电火花，我也进一步刺激他：“你跟我横什么？有本事你们跟他去雪崩山啊！”



波加赶忙示意我先别跟着抬杠，对布林拉普说：“你大概还不知道我们这行的规矩，如果这一带没有冒险协会认证的救助队和探险队，那么这附近有事情的话，多远的都可以来接受委托；但这一带一旦

有协会认证的队伍、而且等级又足以应对任务等级，那么其他地方的救助队和探险队都不好参入，这属于抢同行生意的。”

“但我说过我这很特殊，没法去找奥沙他们……”

“你先别急。”波加打断了他，看看还在气哼哼的电飞鼠艾蒙，“这位电飞鼠同学虽然至今没通过冒险协会的认证，但毕竟也提交了申请。可以让他们接你的这单任务。反正他们又不在口袋乐园，口音也同样不是极地圈里的，真有什么麻烦，帝国那面也不会找到奥沙头上。”

“就凭他们两个？”布林拉普摇摇头，“那还不如就我带上福特玛尔回去，真出了事起码不会连累上这两个无辜的家伙。”

“你不要瞧不起我！”电飞鼠已经暴跳如雷，用细嫩的嗓子大吼起来，把酒吧内其他的精灵都吓了一跳，布林拉普依旧轻蔑地上下打量他一番，道：“这样吧，这次的任务是保护我，但既然是保护我，你总不能比我还差吧。要不要和我比试比试？”

“好啊！走，去外面的广场上咱们打一架！”电飞鼠毫不示弱，布林拉普再度苦笑：“怎么能是打架呢？比试比试而已，走！”

天已经完全黑下来了，但湾天鹅酒酒吧前的广场可是宿场町这个不夜城中的中心，自然是灯火通明，我只知道布林拉普那个家伙没溜，战斗力如何还真没见识过，于是就也拉上波加带上小玛娜菲，一同跟着大伙来到了广场外。

担任裁判的是广场上临时找的一个叶娘蚕，这个好凑热闹的大姐让围观的众精灵给留大点位置，又找来一个哥特米尔制造出保护结界避免他们俩对战时风雷电火地伤到围观群众，然后让金顶企鹅布林拉普和电飞鼠艾蒙分立两旁，宣布规则后，喊了一声开始，布林拉普遍和电飞鼠打成一团——说实话，我对此很不乐观，且不说布林拉普的战斗力如何，单单属性上他就不占优势，不过他毕竟走南闯北这么多年，而且某种意义上说，他真被电飞鼠放倒了，放缓下回雪崩山的日程，也不是什么坏事……

再看那两个家伙，电飞鼠一次次地用十万伏特来招呼布林拉普，但布林拉普每次都以大步后退的方式化险为夷，毕竟十万伏特不是什么远距离技能，布林拉普一后退，电飞鼠便只能用电光火石去进攻，不过布拉林普这家伙继续后退，果然再度退出了电光火石的范围之外——这下轮到布林拉普的反击了，他微微张开双翅，深吸一口气，周身的气温骤然下降，接着一道带着冰晶的冷冻光线射出，正中刚刚使用完电光火石而未来得及收招的电飞鼠，一瞬间，还滞留在空中的电飞鼠便被冻成了一个冰疙瘩，掉到了地上，接着布林拉普不紧不慢踱步到电飞鼠冻成的冰块前，这次输出的是沸水——滚烫的水浇到冰块上，伴随着一阵水蒸汽，冰块化开了，电飞鼠还没来得及挣扎，又一柱开水劈头盖脸地淋下来，电飞鼠当时就痛得一边惨叫一边打滚。布林拉普看着电松鼠，伸出尖嘴旋转俯冲着啄了过去，但是——啄偏了！尖嘴插进泥土中，脑袋边就是电飞鼠，电飞鼠抓紧机会扑到布林拉普的头上使用十万伏特——本来还在往出拔喙的金顶企鹅顿时手脚乱颤起来，电飞鼠没有停下，死死抱住布林拉普的脑袋继续放电……终于，布林拉普倒下了。裁判叶娘蚕来到场地中，倒计时10秒后见布林拉普还没起身，便宣告：电飞鼠艾蒙，胜利！

见对战结束，围观的众精灵们便七嘴八舌地散去了，有的为布林拉普那下钻孔啄打空导致最后失败而惋惜的，更有因为押了大个子的布林拉普胜利而输了钱的家



伙，总之，很快广场上就剩下我、波加、布林拉普以及艾蒙和诺克了。

见布林拉普还没起身，艾蒙有点慌了：“哎呀，我这是不是下手太重了……他该不会有什么事吧？”

“呵呵，还好啦。”布林拉普哈哈大笑地站起身来，“你小子比我想象得狠得多，好了，这次任务就委托你们了，今天好好整理整理，明天在宿场町的町口见，跟我去雪崩山帝国见国王，只要我能毫发无伤地回到这里，你们的第一个任务就算完成了！”

“见……雪崩山的国王？”那一边的土龙诺克听着有点心虚，“你就是雪崩山的王子，回趟王宫怎么还要特别的保护？是不是……有什么……问题？”

“管那么多干嘛！”艾蒙再次打断了这个懦弱的、瞻前顾后的同伴，“我刚才去查了下，布林拉普王子的这个救助信息已经由玛丽露丽那里认证发布了，任务难度等级定为8星……”

“什么？”诺克张大了嘴巴，“我们连冒险协会最初的试炼任务都一直没通过，这接8星的任务是不是自找没趣？”

电飞鼠强忍着闭上眼，当他再度睁眼时已经爆发了，对着诺克大吼：“如果不是有你这这个遇到战斗就缩的队友，我们也不至于拖到现在还连个冒险协会的认可都没有！回去当你的矿工算了！”

“你不要这么对我大吼大叫！成天吃我的、花我的把我的积蓄都败光了，我就是喜欢去挖矿怎么了？”诺克甩开艾蒙，气哼哼地回身便要走，艾蒙跳起来滑翔到他面前，换了张陪笑的脸：“对不住啊兄弟，我不也是着急么……你看，我们这次任务等级高达8星，但是不过是陪王子进去走一圈，要是没什么事，我们不仅能成功获得协会的认可，也史无前例地在入队认证的时候就完成了这么高级的任务，不是吗？还有那大把大把的报酬……”

诺克听到这里也就不再嚷嚷回去挖矿了，但还是说：“如果出什么乱子呢？跟企鹅王子去王宫，出乱子可就是大乱子！”

艾蒙回头扫了一眼我们这边，悄悄对诺克道：“那我们就跑呗，这么多次任务没成功，别的没熟悉逃跑还不熟悉么，大不了这赏金我们不要了……”

“然后就眼看着企鹅王子身陷绝境？”诺克皱皱眉。

“人家是国王的亲弟弟，不会死啦……”

他们这番对话声音很小，但我们圈圈熊一族的大耳朵可不是白长的，他们说的话我都听见了，波加和布林拉普两个企鹅虽然没听清他们说什么，但窃窃私语也是看在眼里，我冲布林拉普使个眼色，又看看那两个家伙，暗示他他们俩不可靠，但布林拉普只是笑着摇摇头。

回到口袋乐园，福特玛尔看见布拉林普头上有几块电焦的痕迹，立刻问出了什么事，布林拉普笑着把经过给围观的福特玛尔、奥沙和波尔卡他们，听得他们面面相觑。奥沙问：“布林拉普殿下，你怕连累我们所以没找我，这我理解；但你竟然能败给那个电飞鼠？我这水系的放倒他都很轻松……”而福特玛尔听了更加火大，抄起两把贝壳剑要去找那电飞鼠算账——明明是比试，怎么下手这么重？

布林拉普赶紧拦下福特玛尔，对大家笑着道：“你们哥俩还真是一个脾气



啊……这么跟你们说，我本意是打算找波加和斯潘达他们的，但冒险协会有规矩——附近有协会认证的救助队探险队而又能胜任任务级别，其他地方的就不要参与，否则是对同行不敬。冰河探险队具备了这样的级别，我出于个人顾虑没法找你们，但波加他们也没法接，所以我就假装败给他，给他自信，好敢接任务咯。”

“王子殿下你这是作死啊……”福特玛尔猛地一拍桌子，“我们叫上救助队、探险队同行是为了什么？还不是保护你的安全，就那个电飞鼠除了拖后腿，你还指望他能帮上你？”

“放心，他们才不会拖后腿呢。”我插嘴，“他们俩在那嘀嘀咕咕时候我都听到了，说如果有什么意外他们俩就逃跑，失败这么多次别的不擅长，逃跑可是他们的拿手戏。”

“逃跑也好啊，免得拖累我们。不过福特玛尔，说实话，如果没有你给冒险协会发的那条救助消息，我悄悄找斯潘达和波加他们就行，神不知鬼不觉。”布林拉普唉声叹气，“可现在呢，雪崩山的特务遍布各地，我们找救助队探险队的事情，我哥哥现在肯定知道了。现在我们既然雇不到强力的探险队和救助队，正好用电飞鼠这两个笨蛋来给我们洗白，告诉我那哥哥国王，弟弟不是不信任他，只是帮帮这两个总也得不到冒险协会认证的朋友。”

“那，你就不怕你哥哥真对你动手？”我这话插完在此后悔自己多嘴，而这个机会也果然被布林拉普抓住了，他非常诚恳地对我说：“怕，我非常怕，现在，电飞鼠那所谓的救助队完全指望不上，所以现在我只能烦劳各位以朋友、而不是救助队的名义跟我回一趟雪崩山，如果真是我和我哥哥有误会，各位可以得到我们雪崩山上宾的招待；他果真看我这弟弟不顺眼的话，我也不能让各位白白出手相助，按照发布任务的报酬全额支付给各位。”

“好，我们去！”还没等我继续质问，波加忽然表态答应了，他一表态，小火鸡阿嘉和小玛娜菲也都跟着一起同意了，我眯上眼睛看看波加：“好吧，你们三个去，我和洛凯恩在这里等候各位的捷报。”

波加没理我，而是拍拍小玛娜菲，耳语了几句后，玛娜菲飞过来开心地绕着小六尾洛凯恩转了三圈，洛凯恩便开开心心地跟着玛娜菲去了波加那边，波加问洛凯恩：“我、阿嘉还有玛娜菲要跟着那个猫脸的怪叔叔去更北边的雪崩山，你去不去？”

“去！”洛凯恩虽然话少但答应得非常痛快，冲着波加开心地摇着六条发光的尾巴。波加终于开始看我了：“那么斯潘达，你就在这等着，我们几个明天跟布林拉普一同出发！”

“我看你是不知道天高地厚……”我

咬牙切齿地说着，“你喜欢探险尽管去，但能不能别把小孩子拉上？小玛娜菲是你带着的我没法管，但这个小六尾从迷路森林回来就跟着我，我不能让他有任何闪失——洛凯恩，回来！”

在我的厉声呵斥下。洛凯恩拖着尾巴沮丧地回到了我的身边。



12 来自地下的访客

“真是抱歉，明明你们是远方来客……”在帮波加、阿嘉他们收拾出发的行装时，小球獭奥沙和暖暖猪波尔卡都不住地道着歉，翻来覆去说着明明应该他们去但布林拉普殿下想得太多了云云，对此波加只是笑笑，说要不他们也很想去雪崩山，尤其是小玛娜菲，要抓紧带着他去见世面，这是个非常好的机会。

第二天，金顶企鹅布林拉普、双贝海獭福特玛尔主仆，以及暗中保护他们的圆企鹅波加、小火鸡阿嘉还有他们同行的小玛娜菲出发了。在口袋乐园的大门口，电飞鼠艾蒙带着土龙诺克已经等候多时，尽管实质上布林拉普带上他们同行的目的不过是给怀疑亲哥哥而雇佣探险队一个说得过去的解释，但那两个家伙可真的是以为接受了一个了不起的保护任务，见面后彼此鼓励一番后，这7个精灵的队伍便浩浩荡荡地出发了。

目送着他们的背影消失，我带着小六尾洛凯恩和奥沙他们一同回到了口袋乐园，到了我们的住地看着波加他们空荡荡的房间，一瞬间我竟然有了悔意——波加这家伙虽然数次诓我去跟他玩大冒险，但最终也算是得以平安归来，这次我却如此激烈地拒绝了他的邀请，心里感到有些对不住他，尤其是听到奥沙跟我讲雪崩山的精灵组成复杂，各种矛盾摩擦都很多时，我更开始担心他们了……而且接下来的几天我都必须在这里等待波加他们回来，才能一起返回财宝镇。奥沙似乎看出了我的心思，劝慰我不必担心云云。奥沙今天比较清闲，把一些小的任务派给入队不久的新队员去练手，然后就留下来陪我和洛凯恩散心，并邀请我给他讲以前一些惊心动魄的冒险故事，他是真的百听不厌。当然也不是坐下来滔滔不绝地干讲，接下来我们也要游遍这个口袋乐园。

口袋乐园占地相当大，开发时被划分为十个大区域，除了最南边的长方形的一条留给各种救助探险队相关的服务设施外，北边被划分为了均匀的九大块，最南边居中的便是奥沙和波尔卡的大房子，非常漂亮，东西两侧则和北边也分别开发出了森林、草原、河边、山地等，最北边还有三大块区域尚未开发。对此，奥沙笑笑，说来日方长、现在不用着急。

我们先去离奥沙宅子最近的5号草原区域，感觉似乎和前些天有些不同，被奥沙一提醒才想起来，前些天一个佐罗亚来到乐园，称他搞到一些非常不错的商品，于是就在这里租了一个摊位开店。当时奥沙、波尔卡以及很多精灵都去看了，我和波加他们也都赶去围观，结果发现不过是些中档的商品，而这些商品无论是在财宝镇还是在宿场町，都可以买到，但佐罗亚给标的价格奇高，比市面上能贵出10倍，并且宣扬他的东西与众不同云云。口袋乐园和宿场町以及我们这些来自财宝镇的，

对这些平常的商品都非常了解，因此围观完了之后便一哄而散。几天后他坚持不住了，降价，还是卖不动，继续降价，昨天他这已经降到市面价格的十分之一，但由于商品太普通，所以还是无人问津，因此今天一大早在我们送波加一行出发时，他也悄悄地撤离了口袋乐园。

“这孩子看来也是刚刚出来不久啊。”奥沙看着空荡荡地摊位感慨着，“我记得我刚出来时也自以为天不怕地不怕结果却处处碰壁。这孩子应该没赔多少钱，也算是代价不大的一次成长经历了。”



“那，租金他有没有跟你结清？”我问的问题显然很势利。

“当然没结，算了吧，租金也没多少钱，就当让他少赔点了……”

“可是奥沙，你这里还有三块区域还因为资金问题没开发呢。”

“慢慢来啦……”一边叹息，奥沙一边带我们去了下一个区域，那个小佐罗亚，我不知怎么联想到了迷路森林里被干掉的洛凯恩的养母——被火箭队改造的佐罗亚克，不过她的孩子早在改造实验的事故中死去了。

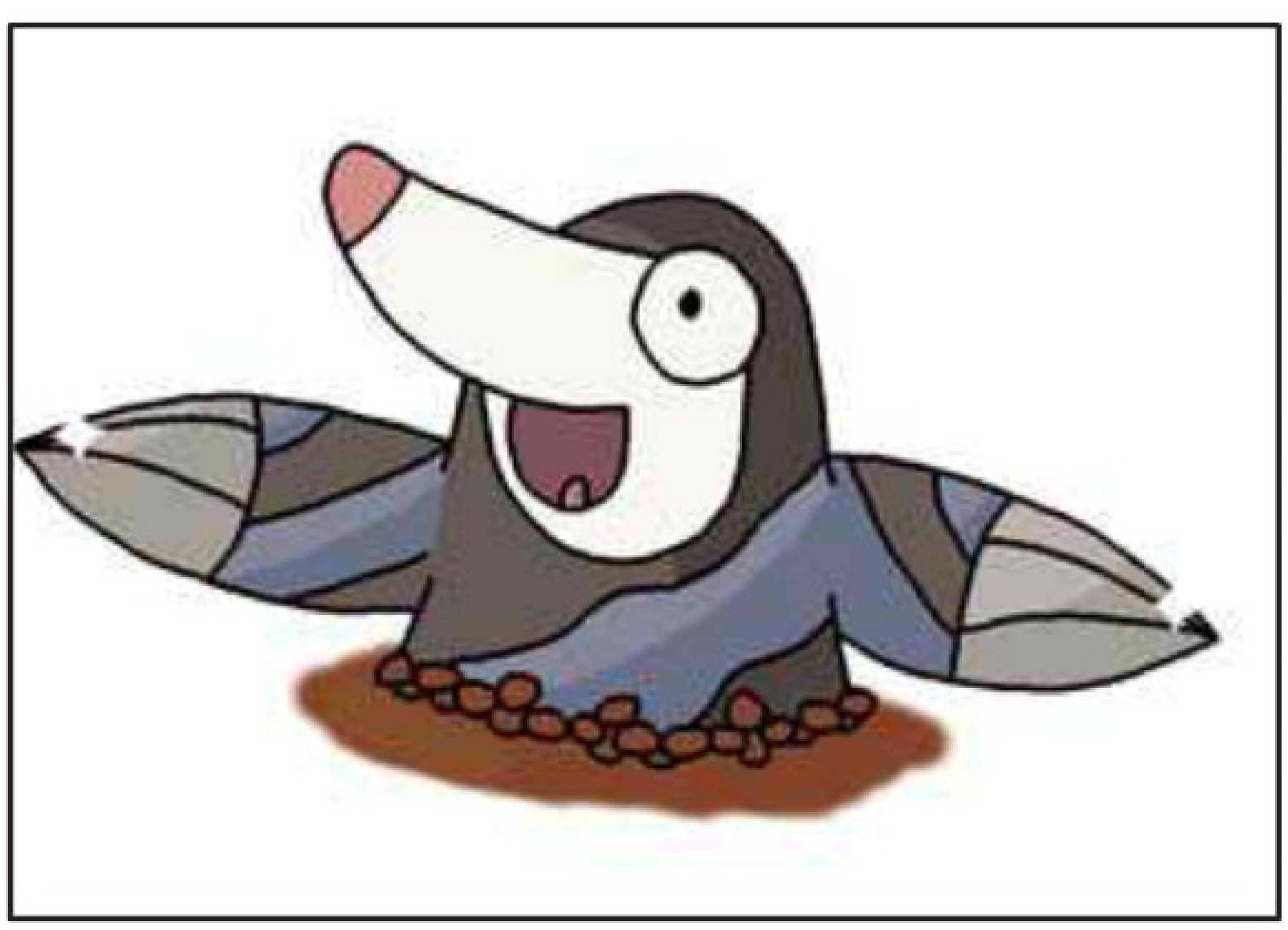
乐园的精灵众多，所有在迷宫里加入以及主动找来加入冰河探险队的，都安排住在了口袋乐园里，由于有不同地形，因此各种精灵都能找到适合自己居住的理想场所，而今天虽然是带着我们闲逛，但奥沙也告诉我，说他这乐园里有不少属性技能道场，有兴趣可以来锻炼下技能。我这战斗力5的自然就不去现眼了，看看奥沙、波尔卡他们在不同的道场锻炼技能，倒也挺新鲜，这在财宝镇可是没有的。

在逛到森林地带时，奥沙皱了一下眉，顺着他的目光看，原来是个格斗系的道场，场主功夫鼬正在忙碌打扫卫生，但摊位旁边，却钻出一个贼头贼脑地东张西望的脑袋，仔细一看，原来是个掘地鼹鼠。

就见奥沙深吸一口气，冲着鼹鼠喷出一堆泡泡，水系技能泡泡没多大威力，但却挡住了鼹鼠的视线，就在他不知所措伸出前爪去擦拂脸上的泡泡时，前爪被奥沙抓住，奥沙一边抓一边大喊：“这骗子又来了，兄弟们快来帮忙！”见此，道场上的功夫鼬一跃跳下，和奥沙各扯那鼹鼠一条胳膊，硬生生把他从土里给拉了出来。其他附近看管田地的、开店的、开道场的也都围了过来。

“喂喂，有话好好说，你们这是干什么嘛……”鼹鼠看这阵势吓了一跳，刚想钻地逃走，被手疾眼快的功夫鼬一脚给踩住了脚趾，“哎呀呀呀，痛死啦！”

“莫古，我不跟你扯别的，把上次骗



我的1000块钱还回来！”听奥沙的话，似乎是他被那鼹鼠骗了1000。

那个叫莫古的鼹鼠听到这话来了精神，挺了挺胸：“我还以为你说什么呢，原来是去探宝洞穴的事！那怎么能是我骗你呢？”

“你还说没忽悠我？”

“当然没有！”鼹鼠理直气壮起来，抬脚踢开踩着他的功夫鼬的脚，盯着奥沙，“我问你，你给了我1000块钱以后，第二天我有没有给你挖出来东西？”

“有是有，但就这点东西你跟我要1000块钱？”

“放手放手……”鼹鼠也不让步，“难道洞穴里面那么多进化石不值你那区区的1000块钱？”

“就你说的那所谓的探宝洞穴？我才到第三层，那里的精灵已经强大得没法挑战了，你诚心找个悍匪出没的地方忽悠我是吧？上次进去地下三层那个双柱力王，我和波尔卡带着两个完全进化的队友，连续催眠，上去一起打了半个小时也没打倒他，等他醒来抡起柱子就那么一下，我们四个全趴下了，装死等那家伙走远我们才得以脱身……我好歹闯迷宫这么久了，你这骗人的把戏瞒不过我！”

“骗人的把戏？探宝洞穴11层呢，你才下到3层被打回来是你实力不济！别以为第3层出强大精灵有什么奇怪的，告诉你，人家可是地下守护联盟的精灵，正经职业，才不是什么悍匪！”

“地下守护联盟？”

“对，专门守护地下宝藏的一个秘密组织，我很少跟他们打交道，但知道他们一方面会尽全力守护地下宝藏；另一方面却因为人手有限，只能根据查探到来搜刮宝藏的探险队的实力来分派队伍。”

“怎么讲？”奥沙听得有些疑惑。

“你刚才不是说你们队伍里有两个完全进化的么？”

“是啊……”

“所以守护联盟才派出同样完全进化的来阻止你！下次想碰运气，劝你带没进化的小家伙们吧。”

“这样？好吧，这次你又从我这里钻出来了，又要给我玩什么新花样？”奥沙看着有点泄气了。

“当然发现好东西来通知你啦，告诉你，给我钱，我给你挖个通道，运气好的话还能再进探宝洞穴！”鼹鼠是个夸夸其他的家伙，让我这种成天说大书讲故事的也自愧不如。

“那，好吧……多少钱？”

“1000，而且你这格斗道场也保不住了，日后只能重建。不过如果挖出探宝洞穴，你在里面搜刮到进化石，那可不是你一个道场能比得了的！你好好想想吧。”掘地鼹鼠说完，索性吹着口哨靠着道场的墙躺了下来。

“奥沙，我感觉我们还是慎重吧……”波尔卡提醒他，看样子上次去探宝洞穴被高等级精灵袭击的事，他也心有余悸。

“你要是以为我是骗子是你们的自由，反正你要不挖我继续去寻找别的精灵，有探宝洞穴了我还怕没地方赚钱？”掘地鼹鼠也了脾气了。

“好吧，说，这次挖出探宝洞穴要多少钱？”

“1000，1分不能少，拿钱来我就开工！”

“成交，波尔卡，给这位鼹鼠大爷去取1000块钱来！”



未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 X·Y》预告片



二、宠物小精灵BW（第二季）

122.白之遗迹！小智对抗N！



123.等离子团袭击！复活的仪式！



菜单乐曲：通关曲
（口袋妖怪 金·银）

124.雷希拉姆对抗N！向着理想和真实的彼方！



125.再见了伊修！新的起航！



三、宠物小精灵AG

4.傲骨燕多多！危险多多！在唐下森林收服它！



创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



《口袋玩家》66辑读者调查表

姓名________ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

Email________________ QQ________

地址____省______市（县）______区________

邮编__________ 联系电话__________

爱好____________________

自画像

□**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

□游戏 □动画 □漫画 □周边 □其他______

你正在玩的《口袋妖怪》是

□正统系列 □口袋迷宫 □口袋突击队 □口袋大乱斗 □口袋信长 □PC对战软件

其他______

本辑你最喜欢的内容：____________________

原因：____________________

本辑你最不喜欢的内容：____________________

原因：____________________

你对本辑的栏目构成满意吗？

□满意 □一般 □不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？__________

____

你购买《口袋玩家》是

□每辑必买 □有选择地购买 □刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到？

□当天 □一周左右 □一个月左右 □更长时间 □其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你对《口袋玩家VOL.66》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

本辑的DVD动画有什么问题？

□没问题 □有点卡 □读不出来 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来 □其他________

《X·Y》又公布了4只精灵：稚声鸟、发电蜥、顽皮熊猫和进击羊，简单评价评价它们：

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》66辑大抽奖

只要在2013年7月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在68辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元